

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

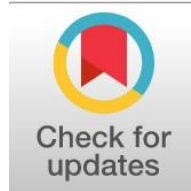
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

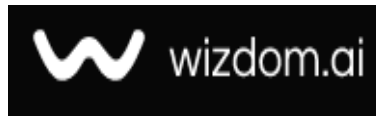
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of the E-Comic "Four Children with Great Stories" as a Medium for Instilling National Cultural Character Values for Elementary School Students: Pengembangan E – Comic “Empat Anak dengan Cerita Hebat” sebagai Media Penanaman Nilai Karakter Budaya Bangsa bagi Siswa Sekolah Dasar

Itqon Tsaqif, machfulindra.k@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, machfulindra.k@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Digital transformation in education requires innovative learning media that can connect formal learning with character education for elementary school students. **Specific Background:** E-comic media provides a visual and narrative format for presenting cultural and moral values through stories that are accessible to children. **Knowledge Gap:** Existing e-comic development has addressed various learning materials and character-related themes, while an integrated e-comic focusing on national cultural character values through contextual environmental and social stories remains relevant for development. **Aims:** This study aimed to develop an interactive e-comic entitled “Empat Anak dengan Cerita Hebat” as a learning medium for instilling national cultural character values among elementary school students. **Results:** The developed e-comic consists of 81 pages and integrates five main character values: mutual cooperation, creativity, tolerance, love of peace, and appreciation of achievement. The story presents environmental problems, waste management, recycling activities, social collaboration, character interactions, and reflective activities. The media was developed using Canva and provides visual navigation through digital devices connected to the internet. **Novelty:** The product integrates visual storytelling, national cultural character values, environmental themes, and digital learning within an interdisciplinary learning medium applicable to Pancasila Education, Social Studies, and Indonesian Language. **Implications:** The e-comic can serve as supplementary learning material and a reference for teachers in implementing character education through innovative digital media at the elementary school level.

Key Findings Highlights

The e-comic integrates five core character values through a contextual environmental storyline.

The 81-page digital medium combines storytelling, visual interaction, and reflective activities for elementary learners.

The product connects character education with Pancasila Education, Social Studies, and Indonesian Language learning.

Keywords : E-Comic, Character Education, National Culture, Digital Learning Media, Elementary Education

Deskripsi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis digital kini menjadi kebutuhan fundamental dalam sistem pendidikan modern untuk menjawab tantangan degradasi karakter di kalangan generasi muda Indonesia. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah *e-comic* inovatif berjudul "Empat Anak dengan Cerita Hebat" yang dirancang secara khusus menggunakan platform desain grafis Canva. Sebagai instrumen instruksional, *e-comic* ini berfungsi memvisualisasikan nilai-nilai abstrak menjadi narasi konkret yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar melalui pendekatan cerita bergambar yang dinamis. Penggunaan Canva dalam proses produksi memungkinkan integrasi elemen visual yang kaya, mulai dari ilustrasi karakter yang ekspresif hingga tata letak yang menarik secara estetika. Melalui format digital ini, materi karakter budaya bangsa tidak lagi disampaikan secara konvensional, melainkan melalui pengalaman literasi yang imersif dan menyenangkan bagi anak-anak. Produk ini hadir sebagai solusi kreatif untuk mengatasi kejenuhan belajar serta memperkuat fondasi moral siswa melalui pemanfaatan teknologi informasi yang tepat guna dan relevan secara kultural.

Secara struktural, *e-comic* "Empat Anak dengan Cerita Hebat" ini disusun dengan mengedepankan aspek ergonomis visual dan kemudahan navigasi bagi pengguna di tingkat pendidikan dasar. Setiap panel cerita diatur secara sistematis untuk memandu fokus siswa pada dialog-dialog esensial yang mengandung pesan moral mendalam tanpa mengesampingkan aspek hiburan yang edukatif. Pemilihan tipografi, palet warna, dan komposisi ruang dalam media ini disesuaikan dengan psikologi perkembangan anak guna memastikan pesan penguatan karakter dapat terserap secara optimal. Sebagai media berbasis web dan perangkat seluler, produk ini menawarkan fleksibilitas akses yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri. Integrasi teknologi Canva memastikan bahwa setiap halaman memiliki kualitas resolusi tinggi yang tetap ringan saat diakses melalui berbagai jenis perangkat keras pendidikan. Keunggulan teknis ini menjadi nilai tambah bagi efektivitas distribusi materi karakter yang selama ini seringkali terkendala oleh keterbatasan ketersediaan media cetak di sekolah-sekolah terpencil.

Konsep naratif dalam produk ini berfokus pada petualangan empat tokoh utama yang mewakili keragaman latar belakang sosial dan kepribadian untuk mencerminkan realitas kemajemukan bangsa Indonesia. Melalui interaksi antar tokoh tersebut, *e-comic* ini mengemas nilai gotong royong dan toleransi dalam skenario sehari-hari yang sangat dekat dengan kehidupan nyata siswa sekolah dasar. Setiap episode cerita dirancang untuk memicu rasa ingin tahu serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi berbagai dilema moral yang disajikan pengarang. Penggunaan Canva memfasilitasi penciptaan latar tempat yang ikonik dan representatif terhadap kekayaan budaya lokal, sehingga siswa dapat merasakan kedekatan emosional dengan lingkungan yang digambarkan. Produk ini tidak hanya bercerita, tetapi juga mengajak siswa untuk berempati terhadap permasalahan sosial yang ada di sekitar mereka melalui sudut pandang anak-anak. Dengan demikian, media ini berhasil mengubah konsep pendidikan karakter yang bersifat teoretis menjadi sebuah aksi nyata yang terinternalisasi secara alami melalui alur cerita yang sangat kuat.

Dimensi karakter yang diangkat dalam media digital ini mencakup lima pilar utama, yaitu kreativitas, cinta damai, menghargai prestasi, tanggung jawab sosial, dan kesadaran lingkungan yang mendalam. Fokus materi pada pemecahan masalah lingkungan bertujuan untuk menanamkan etika ekologis sejak dini, mengingat tantangan perubahan iklim yang semakin nyata bagi masa depan generasi mendatang. Dalam *e-comic* ini, siswa diajak untuk berkolaborasi secara virtual dengan para tokoh dalam menyusun strategi pengelolaan limbah dan pelestarian alam di lingkungan sekolah. Pendekatan ini secara strategis mengintegrasikan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, IPS, dan Bahasa Indonesia dalam satu wadah media yang bersifat interdisipliner. Produk ini mampu menjembatani sekat-sekat mata pelajaran melalui narasi yang kohesif, sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang utuh tentang keterkaitan antara nilai moral dan realitas sosial. Melalui simulasi visual yang tersedia, diharapkan siswa mampu mengadopsi sikap positif para tokoh dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten dan penuh dengan kesadaran diri.

Penggunaan platform Canva sebagai alat pengembangan utama memberikan keunggulan pada aspek pembaruan konten yang dapat dilakukan secara berkala sesuai dengan perkembangan isu-isu pendidikan terkini. Desain interaktif yang ditawarkan memungkinkan adanya penyisipan elemen multimedia tambahan seperti tautan referensi eksternal yang memperkaya pengalaman belajar siswa melampaui teks statis pada umumnya. Fleksibilitas ini menjadikan "Empat Anak dengan Cerita Hebat" sebagai produk yang adaptif terhadap perubahan kurikulum dan kebutuhan spesifik guru di berbagai wilayah Indonesia. Guru dapat menggunakan media ini sebagai pemantik diskusi di kelas maupun sebagai bahan ajar pendukung dalam metode pembelajaran berbasis proyek atau penemuan mandiri. Selain itu, ketersediaan fitur kolaborasi di Canva memudahkan proses evaluasi dan revisi konten berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media selama tahap validasi. Hal ini menjamin bahwa produk akhir yang dihasilkan memiliki akurasi konten yang tinggi serta kualitas desain yang memenuhi standar internasional media pembelajaran digital.

Sebagai instrumen transformasi sikap, *e-comic* ini memiliki misi besar untuk membentuk identitas nasional yang tangguh di tengah arus globalisasi yang seringkali mengikis nilai-nilai lokal. Produk ini secara eksplisit memperkenalkan berbagai simbol budaya dan tradisi nusantara dalam konteks modern agar tetap relevan dan menarik bagi minat baca siswa milenial. Melalui representasi visual yang inklusif, media ini mengajarkan bahwa perbedaan adalah kekuatan yang harus dirayakan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika yang nyata secara praktik. Penguatan karakter budaya bangsa dalam media ini dilakukan melalui teknik *storytelling* yang halus, menghindari kesan menggurui namun tetap tajam dalam menyampaikan prinsip-prinsip etika. Keberhasilan internalisasi nilai ini diukur dari sejauh mana siswa mampu merefleksikan tindakan para tokoh dalam menghadapi situasi konflik sosial yang beragam. Dengan demikian, produk ini berkontribusi pada pencapaian profil pelajar Pancasila yang memiliki integritas moral tinggi serta wawasan global yang tetap berakar pada kearifan lokal.

Aspek literasi digital juga menjadi fokus pengembangan produk ini, di mana siswa diajak untuk terbiasa berinteraksi dengan

media pembelajaran berbasis layar secara bijak dan produktif. Keberadaan *e-comic* ini diharapkan dapat mengurangi dampak negatif konsumsi konten digital yang tidak edukatif dengan menyediakan alternatif hiburan yang sarat akan nilai pendidikan. Canva memungkinkan pengembang untuk menciptakan antarmuka yang ramah anak, memastikan keamanan navigasi serta kenyamanan mata saat membaca narasi dalam durasi waktu tertentu. Melalui produk ini, sekolah dapat memulai langkah kecil dalam melakukan digitalisasi materi ajar yang lebih ramah lingkungan karena meminimalisir penggunaan kertas. Inovasi ini selaras dengan tren pendidikan global yang mulai beralih pada sumber daya pendidikan terbuka yang dapat diakses secara luas tanpa batasan geografis. Kemampuan media ini untuk menggabungkan teks, gambar, dan pesan moral dalam satu kesatuan harmonis menjadikannya sebagai standar baru dalam pengembangan modul karakter digital.

Keunikan lain dari "Empat Anak dengan Cerita Hebat" terletak pada metodologi penyampaiannya yang menggunakan bahasa komunikatif namun tetap menjaga kaidah kesantunan berbahasa Indonesia yang baik. Hal ini sangat penting untuk memberikan contoh penggunaan bahasa yang tepat dalam interaksi sosial, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi bahasa pada siswa sekolah dasar. Setiap dialog dalam *e-comic* ini telah melalui kurasi ketat agar dapat menstimulasi kemampuan kognitif siswa dalam memahami konteks kalimat yang bersifat deskriptif maupun persuasif. Produk ini juga menyertakan lembar refleksi interaktif di akhir cerita yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pendapat mereka mengenai tindakan tokoh yang paling inspiratif. Keterlibatan aktif ini memastikan bahwa proses belajar tidak hanya bersifat satu arah, melainkan terjadi dialog antara media dengan pemikiran kritis sang pembaca. Efektivitas komunikasi visual yang dibangun melalui Canva membantu mengatasi keterbatasan imajinasi siswa terhadap teks-teks sejarah atau moral yang biasanya dianggap berat dan membosankan.

Dalam perspektif jangka panjang, pengembangan media ini diproyeksikan menjadi model referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menciptakan media karakter yang kreatif secara mandiri. Kesuksesan produk ini dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya bangsa membuktikan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar jika dikelola dengan kreativitas dan kepedulian sosial. Produk ini juga membuka peluang untuk kolaborasi lebih lanjut antara dunia akademik dan industri kreatif dalam menghasilkan konten-konten edukatif yang bermutu bagi bangsa. Dukungan visual yang kuat dari Canva menjadikan setiap halaman *e-comic* ini memiliki daya tarik artistik yang mampu bersaing dengan komik komersial di pasaran saat ini. Namun, esensi pendidikan tetap menjadi ruh utama yang menjiwai setiap panel dan narasi yang disusun, sehingga fungsi utamanya sebagai alat bantu mengajar tetap terjaga. Harapannya, "Empat Anak dengan Cerita Hebat" dapat menjadi katalisator bagi lahirnya berbagai inovasi serupa yang lebih beragam dalam mengeksplorasi kekayaan jati diri bangsa Indonesia.

Sebagai penutup deskripsi, produk ini merupakan representasi dari semangat inovasi berkelanjutan yang berupaya menyatukan kecanggihan teknologi dengan keluhuran etika budaya lokal secara proporsional. "Empat Anak dengan Cerita Hebat" bukan sekadar karya digital biasa, melainkan sebuah manifestasi dari dedikasi untuk mencetak generasi masa depan yang cerdas secara intelektual dan luhur secara budi pekerti. Dengan memanfaatkan platform Canva secara optimal, media ini berhasil menghadirkan standar baru dalam estetika media pembelajaran yang inklusif, relevan, dan sangat inspiratif bagi pendidikan dasar. Keberadaan produk ini diharapkan mampu mengisi kekosongan media karakter yang interaktif dan memperkuat literasi budaya di tengah gempuran konten asing yang masif. Melalui empat tokoh hebatnya, *e-comic* ini siap menjadi teman belajar yang setia bagi setiap anak Indonesia dalam perjalanan mereka menemukan jati diri sebagai bangsa yang besar. Komitmen terhadap kualitas konten dan keindahan visual menjadikan produk ini sebagai aset berharga bagi kemajuan dunia pendidikan nasional di era transformasi digital.

Isi Produk

Implementasi media pembelajaran *e-comic* "Empat Anak dengan Cerita Hebat" merupakan bentuk transformasi digital yang mengintegrasikan kecanggihan platform Canva dengan strategi naratif untuk memperkuat karakter siswa sekolah dasar. Secara teknis, pengembangan media ini mencakup 81 halaman yang disusun secara sistematis untuk menjembatani antara teori nilai moral dengan praktik tindakan nyata. Halaman-halaman pembuka menjabarkan ide-ide utama seputar budaya nasional dan identitas penulis. Terdapat kata pengantar beserta daftar isi. Lima nilai inti muncul di bagian ini. Gotong royong adalah salah satunya, bersama dengan kreativitas dan toleransi. Bagian ini juga mencakup cinta damai dan penghargaan terhadap prestasi. Saya rasa itu membingkai keseluruhan cerita, tetapi mungkin tidak semuanya dijelaskan secara langsung. Cerita dimulai setelah itu dengan pengenalan tokoh-tokoh utama. Bu Rani adalah guru dan murid-muridnya adalah Bima, Alia, Raka, dan Sinta. Mereka berasal dari latar belakang yang berbeda, yang menunjukkan beragamnya anak-anak di sekolah dasar. Bagian itu terasa cukup representatif. Meskipun demikian, beberapa detail tentang kepribadian mereka agak bercampur.

Pada halaman 9 sampai 40 sebagai bagian inti cerita, alur mulai dikembangkan melalui berbagai interaksi di lingkungan kelas dengan tema permasalahan lingkungan, terutama terkait sampah. Melalui cerita tersebut, siswa diajak untuk berpikir secara kritis dalam menemukan jalan keluar dengan membagi tugas secara teratur. Selain itu, nilai gotong royong ditunjukkan sedikit demi sedikit lewat kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan dan mengolah barang bekas menjadi karya yang memiliki manfaat. Dengan demikian, nilai kreativitas dan inovasi dapat ditanamkan kepada siswa secara kontekstual dan mudah dipahami. Fase selanjutnya pada halaman 41 hingga 60 berfokus pada hasil kegiatan, di mana siswa mempresentasikan karya mereka untuk mendapatkan apresiasi. Pada tahap inilah nilai menghargai prestasi, toleransi, dan cinta damai diinternalisasikan melalui sikap saling menghormati pendapat dan menghindari konflik, yang secara visual ditunjukkan dengan perubahan lingkungan sekolah menjadi lebih bersih serta meningkatnya keharmonisan sosial antar tokoh.

Buku bergambar ini di bagian akhirnya menyampaikan pesan tentang menjaga lingkungan supaya tetap bersih. Ada juga soal membangun kerja sama dan terus mencoba hal baru yang lebih kreatif. Itu terasa seperti penutup yang sengaja dibuat agar siswa ingat. Pada halaman 61 sampai 81 sebenarnya disediakan alat refleksi. Alat itu membantu menguatkan nilai moral yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan arahan guru siswa diajak memakai nilai positif tersebut dalam kegiatan sehari-hari. Mungkin caranya agar lebih konsisten. Saya rasa bagian ini agak berulang dengan materi awal tapi tetap berguna. Didukung tampilan visual yang menarik melalui penggunaan platform Canva, e-comic ini tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi siswa, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik. Penyajian cerita yang runtut serta penggunaan bahasa yang sederhana membuat media ini mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi pembelajaran yang efektif dalam membantu perubahan sikap siswa dalam menghadapi berbagai tantangan sosial di era modern, sekaligus memperkuat identitas dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia pada jenjang pendidikan dasar.

Prosedur penggunaan e-comic “Empat Anak dengan Cerita Hebat” dirancang agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar serta mampu membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif. Media ini juga menekankan aspek aksesibilitas sehingga dapat digunakan melalui berbagai perangkat digital, seperti laptop, tablet, maupun telepon pintar yang terhubung dengan internet. Adapun langkah-langkah penggunaan media tersebut dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses melalui tautan (URL) pada berikut : <file:///Users/macbookpro/Downloads/KOMIK EMPAT ANAK DENGAN CERITA HEBAT.pdf> publikasi digital Canva yang telah disediakan melalui peramban (browser) pada perangkat masing-masing.
2. Pengguna mencermati halaman sampul, identitas penulis, dan kata pengantar untuk memahami tujuan awal pembelajaran.
3. Pengguna meninjau daftar isi guna mengetahui pemetaan lima nilai karakter utama yang akan dipelajari di dalam cerita.
4. Pengguna mempelajari profil tokoh Bu Rani, Bima, Alya, Raka, dan Sinta untuk membangun kedekatan emosional dengan alur narasi.
5. Pengguna mulai membaca alur cerita dengan menggunakan fitur navigasi geser (*swipe*) untuk berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya.
6. Pengguna mengikuti alur diskusi dan konflik terkait permasalahan lingkungan yang disajikan dalam panel-panel komik secara berurutan.
7. Pengguna mengamati visualisasi aksi gotong royong dan proses kreativitas dalam mengolah barang bekas yang ditampilkan dalam gambar.
8. Pengguna mencermati adegan presentasi hasil karya dan pemberian apresiasi untuk memahami cara menghargai prestasi orang lain.
9. Pengguna membaca bagian penguatan nilai karakter dan pesan moral yang disampaikan oleh tokoh guru di akhir cerita.
10. Pengguna melakukan perenungan mandiri melalui halaman refleksi untuk mengaitkan cerita dengan perilaku sehari-hari.
11. Pengguna meninjau ringkasan nilai karakter dan identitas penulis sebelum mengakhiri sesi penggunaan media.
12. Pengguna menutup jendela peramban setelah seluruh halaman hingga halaman ke-81 selesai dibaca secara tuntas.

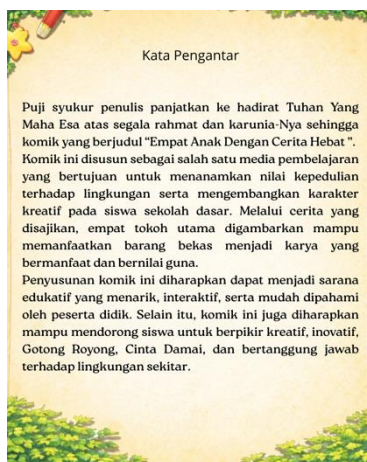
Anda dapat mengamati koleksi gambar di bawah ini untuk mendapatkan pemahaman tentang layout dan navigasi yang ada pada komik :



Gambar 1. Tampilan sampul utama yang memuat judul komik bertema budaya bangsa.



Gambar 2. Halaman atribusi yang memuat identitas penyusun media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman kata pengantar yang menjelaskan tujuan edukasi dari pembuatan komik.



Gambar 4. Daftar isi yang memetakan pembagian bab berdasarkan lima nilai karakter utama.



Gambar 5. Pengenalan tokoh Bu Rani yang merepresentasikan peran guru dalam cerita.



Gambar 6. Profil tokoh Bima sebagai representasi siswa yang memiliki jiwa kepemimpinan.



Gambar 7. Profil tokoh Alya sebagai representasi siswa yang cerdas dan teliti.



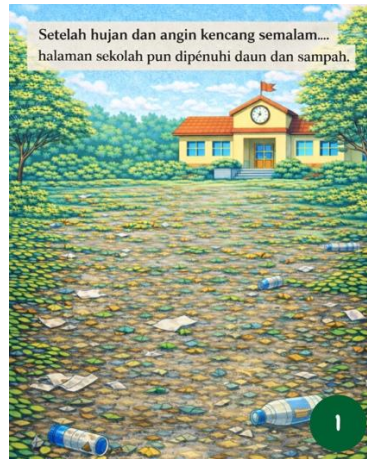
Gambar 8. Profil tokoh Raka sebagai representasi siswa yang ceria dan eksploratif.



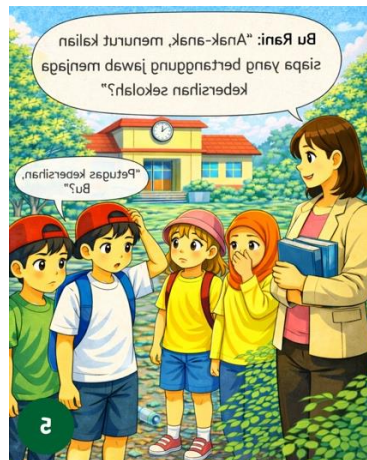
Gambar 9. Profil tokoh Sinta sebagai representasi siswa yang memiliki empati tinggi.



Gambar 10. Tampilan transisi memasuki Bab 1 tentang nilai Gotong Royong dan peduli lingkungan.



Gambar 11. Implementasi sistem penomoran halaman di pojok kanan bawah sebagai pemandu navigasi pembaca.



Gambar 12. Visualisasi panel percakapan isi komik yang berisi interaksi edukatif antar tokoh.



Gambar 13. Tampilan pesan kesimpulan dan sari pati moral pada Bab 1 tentang Gotong Royong.



Gambar 14. Tampilan pesan kesimpulan dan sari pati moral pada Bab 2 tentang Kreativitas.



Gambar 15. Tampilan pesan kesimpulan dan sari pati moral pada Bab 3 tentang Toleransi.



Gambar 16. Tampilan pesan kesimpulan dan sari pati moral pada Bab 4 tentang Cinta Damai.



Gambar 17. Tampilan pesan kesimpulan dan sari pati moral pada Bab 5 tentang Menghargai Prestasi



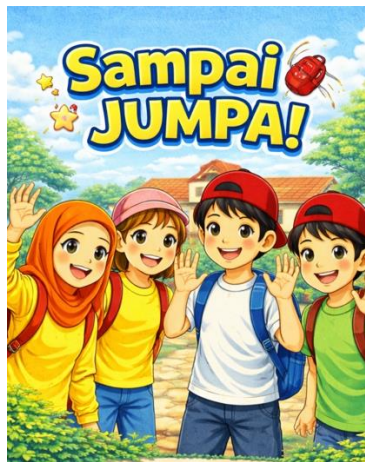
Gambar 18. Tampilan transisi Bab 2 tentang aktivitas Daur Ulang berbasis kreativitas.



Gambar 19. Tampilan transisi Bab 3 yang membahas tentang nilai Toleransi dalam keberagaman.



Gambar 20. Tampilan transisi Bab 5 yang menekankan pada sikap Menghargai Prestasi.



Gambar 21. Halaman penutup komik yang berisi salam perpisahan dan motivasi bagi pembaca.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk e-comic interaktif berjudul "Empat Anak dengan Cerita Hebat" melalui platform Canva merupakan sebuah langkah strategis dalam menjawab tantangan degradasi karakter di era transformasi digital. Melalui struktur konten sebanyak 81 halaman, inovasi ini berhasil mengintegrasikan narasi visual dengan lima nilai karakter utama—gotong royong, kreativitas, toleransi, cinta damai, dan menghargai prestasi—secara komprehensif. Pendekatan naratif dalam karya visual ini digunakan untuk menghadirkan nilai-nilai budaya nasional yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tokoh Bu Rani, Bima, Aliya, Raka, dan Sinta. Pendekatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga materi lebih mudah dipahami. Keunggulan karya ini terlihat pada penyusunan pembelajaran yang sistematis, di mana setiap alur cerita tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan literasi baca tulis, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan penguatan literasi digital siswa. Selain itu, cerita yang mengangkat persoalan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengelolaan sampah dan kegiatan daur ulang, mampu membangun keterlibatan emosional peserta didik sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Pemanfaatan platform Canva turut memberikan nilai tambah melalui tampilan visual yang menarik serta kemudahan akses, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyeluruh. Karya ini juga berkontribusi dalam pengembangan literatur pendidikan berbasis nilai dengan memadukan pembelajaran digital, pendidikan Pancasila, ilmu pengetahuan sosial, dan bahasa Indonesia ke dalam satu alur cerita yang terpadu.

Dari sisi praktis, langkah penggunaan media yang mudah melalui akses tautan web mampu menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional di berbagai daerah. Adanya rangkuman pesan moral dan kesimpulan pada setiap akhir bab membantu proses penanaman nilai berlangsung secara bertahap, terarah, dan berkesinambungan bagi peserta didik. Walaupun demikian, keberhasilan penerapan media ini tetap dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendamping pembelajaran serta tersedianya perangkat digital yang memadai. Oleh sebab itu, media ini layak direkomendasikan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) agar manfaat transformatifnya dapat diperoleh secara maksimal. Secara akademis, pengembangan media ini memberikan peluang bagi para pendidik untuk terus menggali dan mengenalkan identitas budaya bangsa Indonesia melalui media digital yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada akhirnya, inovasi media "Empat Anak dengan Cerita Hebat" menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter generasi muda. Perubahan sikap siswa menjadi pribadi yang kreatif, peduli terhadap lingkungan, serta memiliki sikap toleransi merupakan hasil utama yang dapat dicapai melalui pengalaman literasi yang bersifat edukatif dan inspiratif. Dengan demikian, e-comic ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi penting dalam upaya memperkuat identitas bangsa di tengah tantangan globalisasi. Selain itu, media ini juga dapat menjadi contoh pengembangan media pendidikan karakter yang inovatif dan sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia.

References

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 Seulalah."
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 Journal 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.07i1.03.
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.
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. Rezania, "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. W. Ruder and R. 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-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.”