



## EFEKTIFITAS MEDIA E-COMIC TERHADAP KESADARAN KEWARGANEGARAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Mirna Dwiaryani <sup>1 \*</sup>, Firda Anggraini Prasetyaning Tyas<sup>2</sup>, Natasha Larasati <sup>3</sup>, Felisiana Fidelia <sup>4</sup>, Eva Nur Hidayah <sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### ARTICLE INFO

*Article history:*  
Received 11 July 2025  
Accepted 12 October 2025  
Available online 30 October 2025

*Kata Kunci:*  
E-comic; media pembelajaran; Pendidikan Pancasila; motivasi belajar

*Keywords:*  
E-comic; learning media;  
Pancasila education;  
learning motivation

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-comic sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya fokus, kurangnya minat, serta sikap pasif siswa ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui observasi, wawancara dengan guru, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media visual yang interaktif, dan guru menilai bahwa E-comic mampu membantu menyederhanakan materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Implementasi E-comic dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar, mengurangi kebosanan, serta mendukung penyampaian nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Dapat disimpulkan bahwa E-comic merupakan media yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan E-comic sebagai media pendukung dalam pembelajaran serta pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media visual yang menarik.

### ABSTRACT

This study aims to develop E-comic learning media as a solution to increase student motivation, attention, and understanding in Pancasila Education learning in elementary schools. The problems found are low focus, lack of interest, and passive attitudes of students when learning only uses the lecture method. The study used qualitative methods through observation, interviews with teachers, and literature studies. The results of the study show that students are more interested in interactive visual media, and teachers assess that E-comics can help simplify abstract material to make it easier to understand. The implementation of E-comics was considered effective in increasing learning engagement, reducing boredom, and supporting the contextual delivery of Pancasila values. It can be concluded that E-comics are a relevant and useful medium for improving the quality of Pancasila Education learning. This study recommends the use of E-comics as a supporting medium in learning and training for teachers to develop attractive visual media.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



\* Corresponding author.

E-mail addresses: [mirnadiary@students.unnes.ac.id](mailto:mirnadiary@students.unnes.ac.id)

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mempunyai peran dalam membentuk karakter dan kesadaran berkewarganegaraan siswa sejak dini. Pendidikan Pancasila, sebagai salah satu mata pelajaran yang memuat nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia, memiliki peran penting dalam upaya pembentukan karakter tersebut (Sartika & Ndona, 2024). Kesadaran kewarganegaraan meliputi pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, nilai-nilai Pancasila, norma-norma yang berlaku di masyarakat, dan sikap cinta tanah air. Jika Pembelajaran Kewarganegaraan dilakukan secara efektif pada Sekolah Dasar maka akan terbentuknya generasi yang mempunyai kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara.

Namun pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan, berdasarkan observasi yang sudah kami lakukan di SD Negeri Kaliwungu 04, ditemukan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terdapat kendala yaitu pada perilaku siswa saat proses belajar berlangsung. Banyak siswa yang tampak tidak mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan siswa cenderung acuh dan asyik berbicara dengan temannya. Hal ini membuat konsentrasi serta pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Kondisi serupa juga terjadi di SD Negeri Wonoplembon 02, di mana masih dijumpai siswa yang sering datang terlambat ke sekolah, menunjukkan sikap pasif saat pembelajaran berlangsung, bahkan beberapa siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung karena siswa tidur terlalu larut malam. Hal ini menandakan kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Temuan menarik yang terlihat adalah siswa lebih semangat dan antusias ketika diberikan tontonan video dalam pembelajaran. Perubahan sikap ini yang signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dan interaktif mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa Sekolah Dasar dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Menurut (Harahap & Ndona, 2025) salah satu faktor lemahnya kesadaran kewarganegaraan pada lingkup sekolah adalah karena pendekatan pembelajaran cenderung sama dan pendidik kurang memperhatikan latar belakang, serta gaya belajar siswa. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual, seperti video, gambar, maupun simulasi (Aisyah et al., 2024). Permasalahan tersebut mencerminkan pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, meningkatkan konsentrasi, dan pada akhirnya bisa menumbuhkan kesadaran kewarganegaraan siswa secara lebih efektif. Menurut (Rodenayana et al., 2023) media pembelajaran merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar dan sebagai penghubung bagi guru untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan ilmunya kepada siswa, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang cenderung menyukai hal-hal yang mengandung visual, cerita menarik, dan format yang tidak membosankan. Menurut (Yeni et al., 2023) seorang pendidik perlu memperhatikan banyak hal, seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, materi, dan strategi yang akan digunakan. Dengan pemilihan media yang tepat ini menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dari yang awalnya membosankan menjadi menarik dan bermakna untuk siswa.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif yang dapat dikembangkan yaitu media elektronik berbentuk komik atau yang biasa dikenal dengan E-Comic (Komik Elektronik). Media ini menggabungkan antara visual komik dengan teknologi digital yang sudah familiar dengan kehidupan siswa masa kini. E-Comic memberikan pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan menyajikan materi dengan gaya yang berbeda, interaktif, dan sesuai dengan era digital. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media e-comic profil berkebinaaan global memiliki kualitas yang baik (layak) dan cukup efektif untuk digunakan sebagai penunjang dalam penguatan nilai karakter sikap kebinaaan global (Oktaviana & Utomo, 2024).

Pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran dipilih karena memiliki keunggulan yang sangat cocok digunakan, seperti membangkitkan minat siswa, membuat

materi menjadi lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak (Nurrizki, 2025). Penggunaan E-Comic untuk media pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Kaliwungu 04 dan SD Negeri Wonoplembon 02. Media ini berpotensi dapat mengatasi mengenai konsentrasi siswa, mengurangi sikap siswa yang pasif, serta meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan E-Comic tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa masa kini, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media E-Comic sebagai contoh dan acuan bagi pendidik dalam membelajarkan Pendidikan Pancasila. Sehingga dapat mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan itu siswa akan lebih mudah dalam memahami materi, meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengukur efektivitas E-Comic dalam meningkatkan kesadaran kewarganegaraan siswa, sehingga dapat menjadi solusi komprehensif bagi permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara langsung bagaimana proses belajar Pendidikan Pancasila di kelas dan apa saja masalah yang dihadapi oleh siswa maupun guru. Data utama diperoleh melalui observasi secara langsung di SD Negeri Kaliwungu 04 dan SD Negeri Wonoplembon 02. Observasi ini dilakukan dengan memperhatikan secara langsung aktivitas siswa, seberapa terlibatnya mereka dalam proses belajar, respon terhadap penjelasan guru, serta situasi belajar secara keseluruhan. Melalui pengamatan ini, peneliti dapat melihat secara langsung seperti rendahnya perhatian siswa, sikap yang kurang aktif dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Temuan ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya sesuai dengan karakter siswa di Sekolah Dasar.

Selain observasi lapangan, penelitian ini juga dilengkapi dengan studi pustaka untuk memperkuat hasil analisis. Sumber pustaka yang digunakan yaitu jurnal dan artikel penelitian terdahulu yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, media digital, serta karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar. Studi pustaka ini juga membantu dalam menjelaskan hasil observasi dan memberikan dasar teori tentang mengapa media pembelajaran seperti E-Comic dapat berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa Sekolah Dasar. Dari keseluruhan data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu dengan cara membaca kembali seluruh hasil observasi dan informasi dari berbagai sumber, kemudian mengelompokkan hasil temuan yang penting. Hasil analisis tersebut dapat membantu peneliti melihat hubungan antara kondisi nyata di kelas dan teori yang diperoleh dari studi pustaka. Dari proses tersebut, peneliti dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam belajar dan memahami mengapa penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar berjalan lebih efektif bagi siswa.

## 3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta mencari solusi yang relevan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan wali kelas V SD Negeri Kaliwungu 04 dan wali kelas IV SD Negeri Wonoplembon 02. Selain itu, peneliti juga melakukan kajian teori untuk memperkuat temuan lapangan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Kaliwungu 04, ditemukan bahwa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebagian siswa kurang fokus pada penjelasan guru karena sibuk berbincang dengan teman. Kondisi ini mengganggu suasana belajar dan membuat penyampaian materi tidak optimal. Meskipun guru telah memberikan teguran, siswa cenderung mengulang kembali kebiasaan tersebut sehingga konsentrasi belajar sulit dipertahankan. Guru menjelaskan bahwa kebosanan muncul karena penyampaian materi yang hanya bersifat verbal dan tidak divariasikan dengan media yang menarik. Penelitian Aulia, dkk (2024) mendukung

temuan ini dengan menunjukkan bahwa keterbatasan media serta metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa mudah teralihkan dan lebih memilih berbincang, berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas.

Situasi yang tidak jauh berbeda juga ditemukan di SD Negeri Wonoplembon 02. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, permasalahan yang muncul tidak hanya berkaitan dengan kurangnya fokus, tetapi juga menyangkut kedisiplinan dan kesiapan belajar siswa. Beberapa siswa datang terlambat, terlihat mengantuk, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran karena kebiasaan tidur larut malam. Selama pelajaran berlangsung, beberapa siswa bersikap pasif, tidak menanggapi penjelasan guru, dan tampak kebingungan ketika materi mengenai nilai-nilai kewarganegaraan dijelaskan. Guru menyatakan bahwa siswa lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media visual seperti video, gambar, atau cerita. Selain itu, penelitian Nurrizki (2025) menunjukkan bahwa komik digital membantu siswa memahami konsep yang rumit melalui penyajian cerita dan visual yang menarik.

Dari kedua sekolah tersebut, terlihat pola permasalahan yang serupa, yaitu rendahnya fokus, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila ketika guru hanya menggunakan metode ceramah. Siswa lebih responsif terhadap media visual yang konkret, menarik, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi dan teori dari studi pustaka, guru dari kedua sekolah menilai bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan contoh nyata tentang nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan.

Salah satu media yang dinilai paling sesuai adalah e-comic atau komik digital. Penelitian Aulia, dkk (2024) membuktikan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi, minat, dan fokus belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Media ini menggabungkan visual menarik, alur cerita sederhana, serta pesan karakter yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menampilkan tayangan e-comic dalam pembelajaran, guru dapat mengurangi perilaku siswa yang sering mengobrol, meningkatkan konsentrasi, mengatasi rasa bosan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif memahami materi kewarganegaraan.

Secara keseluruhan, baik SD Negeri Kaliwungu 04 maupun SD Negeri Wonoplembon 02 sama-sama membutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan bermakna. Implementasi e-comic dianggap solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, kondusif, serta menyenangkan bagi siswa.

### 3.1 Media Digital E-comic dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

E-comic adalah bentuk komik digital yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif melalui perangkat elektronik (Halizah & Astutik, 2025). Di era digital ini, komik berkembang menjadi e-comic, yaitu komik yang disajikan lewat perangkat elektronik seperti ponsel atau laptop. Komik digital atau e-comic dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. E-comic memiliki daya tarik yang kuat karena menyajikan ilustrasi warna-warni, alur cerita yang sederhana, dan karakter yang hidup, sehingga mampu menarik perhatian siswa dari berbagai usia. Kelebihan visual ini membuat komik mudah dipahami dan disenangi oleh anak-anak, berbeda dengan bacaan teks panjang yang sering membuat mereka cepat merasa bosan. Media ini lebih menarik karena bisa dibuat interaktif. Dalam penelitian, komik digital yang dibuat bahkan dilengkapi dengan fitur audio untuk dialog dan efek suara pada cerita, memberikan pengalaman membaca yang lebih menyeluruh, tidak hanya dari sisi visual namun juga pendengaran (Faris Akbar dkk., 2023).

### 3.2 Relevansi Media Digital E-Comic dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Relevansi adalah sebagai kesesuaian antara media pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan siswa, kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Media yang relevan harus mampu mendukung pemahaman konsep secara efektif, menarik minat belajar, dan sesuai dengan konteks materi yang diajarkan. E-comic dinilai relevan karena mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV dan V yang berada pada tahap operasional konkret (Virdha dkk., 2025).

E-comic sangat membantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menyederhanakan materi yang sifatnya abstrak, seperti nilai Pancasila, norma, aturan, dan keberagaman. Melalui cerita, dialog, dan ilustrasi, konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah menangkap pesan moral dan nilai karakter. Selain itu, tampilan e-comic yang penuh warna dan bersifat naratif dapat meningkatkan fokus serta perhatian siswa selama pembelajaran, karena format visual membuat mereka tidak cepat bosan. E-comic juga terbukti memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa, sebab media ini menggabungkan unsur cerita dan gambar yang jauh lebih menarik bagi siswa sekolah dasar dibandingkan teks panjang.

Selanjutnya, e-comic mendukung pembelajaran nilai dan karakter secara kontekstual karena menghadirkan contoh-contoh situasi nyata dalam bentuk cerita, sehingga nilai seperti toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama dapat dipahami siswa melalui adegan langsung. Cerita kontekstual tersebut memudahkan siswa dalam menerapkan nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dari sisi guru, e-comic sangat mempermudah proses penyampaian materi Pendidikan Pancasila karena materi sudah dikemas dalam bentuk cerita visual yang siap digunakan. Guru tidak perlu membuat ilustrasi atau media baru; cukup mengarahkan siswa untuk membaca, memahami, dan mendiskusikan isi e-comic yang tersedia sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan kondusif (Virdha dkk., 2025).

## Aturan Di Sekolah



**Gambar 1.** Media E-comic berbasis Canva

E-comic yang dibuat menggunakan Canva pada materi "Aturan di Sekolah" merupakan contoh media pembelajaran digital yang memadukan teks singkat dengan ilustrasi menarik sehingga pesan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam e-comic tersebut, aturan sederhana yang berlaku di lingkungan sekolah yaitu disiplin berangkat ke sekolah tepat waktu ditampilkan melalui alur cerita ringan dan dialog antar tokoh. Visual yang berwarna serta panel yang tertata rapi membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila yang tercermin dalam kehidupan sekolah. Dengan memanfaatkan template Canva, e-comic terlihat lebih rapi dan profesional, namun tetap mudah dibuat oleh guru.

### 3.3 Implementasi E-comic Canva

Implementasi e-comic berbasis Canva dalam pembelajaran merupakan inovasi yang memanfaatkan teknologi desain grafis untuk meningkatkan kualitas dan interaktivitas proses belajar. Canva menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur pengeditan yang memudahkan guru menyusun e-comic edukatif secara cepat dan menarik. E-comic yang dihasilkan tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga ilustrasi, ikon, dan alur cerita yang membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran visual mampu meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian siswa karena tampilannya lebih atraktif dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, Canva memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan e-comic dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa, sehingga penyampaian nilai-nilai karakter maupun materi Pendidikan Pancasila dapat dilakukan secara sederhana, fleksibel, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat (Zulhilmi dkk., 2024).

Secara praktis, implementasi e-comic Canva dilakukan melalui tahapan perancangan storyboard, pembuatan karakter dan ilustrasi, penyusunan dialog, hingga penyuntingan tata letak menggunakan fitur desain Canva yang mudah dioperasikan. E-comic yang dikembangkan menyajikan alur cerita runut, ilustrasi kontekstual, serta pesan pembelajaran yang sederhana namun mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian (Nataliaa, 2025) menunjukkan bahwa media e-comic Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena mampu menstimulasi aspek kognitif dan emosional siswa, meningkatkan fokus, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. E-comic juga efektif mendukung pemahaman konsep melalui penyajian bertahap yang memadukan visual dan percakapan antar tokoh, sehingga siswa dapat menghubungkan materi dengan situasi nyata. Guru yang terlibat dalam penelitian menyatakan bahwa penggunaan e-comic Canva mampu mengurangi kejemuhan belajar, meningkatkan minat baca, serta memperkuat partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Dengan demikian, implementasi e-comic Canva berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

### 3.4 Manfaat Media E-comic Canva

Implementasi e-comic berbasis Canva dalam pembelajaran merupakan inovasi yang memanfaatkan teknologi desain grafis untuk meningkatkan kualitas, daya tarik, dan interaktivitas proses belajar siswa sekolah dasar. Canva menyediakan berbagai template ilustratif, elemen visual, dan fitur pengeditan yang memudahkan guru menyusun e-comic edukatif yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga gambar, ikon, dan alur cerita yang membuat materi abstrak menjadi lebih konkret. E-comic yang dihasilkan memberikan pengalaman visual-naratif yang membantu siswa memahami konsep secara bertahap melalui dialog antar tokoh dan ilustrasi kontekstual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media e-comic Canva mampu meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian siswa karena tampilannya lebih atraktif dibandingkan metode ceramah tradisional. Proses pengembangan e-comic Canva dilakukan mulai dari penyusunan storyboard, pembuatan karakter, penyuntingan layout, hingga publikasi sehingga menghasilkan media yang fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Manfaat ini tampak dari peningkatan keterlibatan siswa, berkurangnya kejemuhan, serta meningkatnya pemahaman konseptual karena siswa dapat menghubungkan cerita dengan situasi nyata (Novitriyani, 2025) selaras dengan temuan tersebut, media e-comic berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. E-comic Canva mampu menarik perhatian siswa karena memadukan gambar, teks, karakter ilustratif, dan elemen suara yang membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Media ini efektif mengatasi kebosanan akibat penggunaan metode konvensional, sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Validasi ahli dan respons siswa dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa e-comic Canva dinilai sangat layak, praktis, dan efektif digunakan. Dengan demikian, baik dari aspek implementasi maupun manfaat, media e-comic berbasis Canva terbukti menjadi solusi pedagogis yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik,

interaktif, dan bermakna, serta mendukung peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Yunanda, 2024).

#### 4. Simpulan dan saran

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Kaliwungu 04 dan SD Negeri Wonoplembon 02 menunjukkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa cepat bosan, sulit fokus, dan kurang memahami materi yang bersifat abstrak. Guru menilai bahwa penggunaan metode ceramah saja tidak cukup untuk menarik perhatian siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan dekat dengan kehidupan mereka. E-comic menjadi salah satu solusi yang sesuai karena mampu menyajikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam bentuk cerita dan gambar yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan E-comic juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kondusif. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru mulai memanfaatkan media pembelajaran digital seperti E-comic dalam pembelajaran, baik sebagai pengantar materi maupun bahan diskusi di kelas. Sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan sederhana agar guru lebih terampil dalam membuat media visual yang sesuai dengan karakter siswa. Sehingga, pengembangan media pembelajaran berupa E-comic dapat diterapkan pada mata pelajaran dan materi yang lain agar pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara berkelanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, A., Arda, K., Angelina, J., & Firjanah, L. (2024). Pentingnya Membangun Kesadaran Lingkungan Melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar Guna Membentuk Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa. *3*, 1–11.
- 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.
- Faris Akbar, M. S., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, *16*(1), 160–167.
- Halizah, T. N., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan E-Comic Berbasis Canva dan QR Code Pelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *4*(3), 282–286. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1690>.
- Harahap, A. R., & Ndona, Y. (2025). Model Pendidikan Inklusif untuk Kesadaran Kewarganegaraan yang Aktif dan Bertanggung Jawab. *5*(2), 305–313.
- Nataliaa, L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn Ngaliyan 05. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* *10*.
- Novitriyani, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Canva Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* *10*.
- Nurrizki, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *1*(1), 45–55.
- Oktaviana, N., & Utomo, E. (2024). Pengembangan Media E-Comic Profil Berkebinaean Global Untuk Mata Pelajaran PPKN Fase C Sekolah Dasar. *07*(01), 22–35.
- Rodenayana, E., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*.
- Sartika, R., & Ndona, J. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*.
- Virdha, N. V., Nurhasanah, N., & Sari, Y. (2025). Pengembangan E-Comic KEMBARA sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, *18*(1), 45–58. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v18i1.369>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Armi, D., & Putri, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

- Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. 01(02).
- Yunanda, N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran Ppkn Kelas Iv Sdn 105359 Sumberejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, 440–454.
- Zulhilmi, F., Suneki, S., & Zulhilmi, F. (2024). Implemantasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan* 8(1), 340–348.