

Implementasi Komik Digital Interaktif Berbasis AI Islam dan Kemuhammadiyah dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Nita Widyakusuma^{1*}, Dien Nurmarina Malik²

¹⁻² Magister Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia
bundayusuf59@gmail.com^{1*}, dienmalik@umj.ac.id²

Alamat: Jl. KH Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

Korespondensi email: bundayusuf59@gmail.com

Abstrack. *This article discusses the implementation and innovation of an interactive digital comic titled “Si Panca dan Kekuatan Norma,” designed as a character education tool that integrates Islamic and Muhammadiyah values (AIK) for elementary school students. The research uses a descriptive-qualitative approach involving 25 fifth-grade students from SDN Padurenan II. The digital comic, developed through Canva and supported by reflective quizzes via Quizizz, presents moral dilemmas faced by a student named Panca in daily life situations. The content emphasizes values such as honesty, discipline, responsibility, and social care. The media was implemented over four learning sessions and evaluated through observation, teacher interviews, student questionnaires, and quiz results. Initial findings show that the comic successfully improved student participation, moral awareness, interpersonal interaction, and understanding of AIK values. The media also fostered a joyful, contextual, and interactive learning environment. This study highlights the potential of digital storytelling to support Islamic character development and recommends its broader application in Islamic-based education.*

Keywords: *AIK values, character education, digital comic, primary education, SDN Padurenan II*

Abstrak. Artikel ini membahas implementasi dan inovasi media pembelajaran berupa komik digital interaktif berjudul “Si Panca dan Kekuatan Norma” yang dirancang sebagai alat pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan melibatkan 25 siswa kelas V di SDN Padurenan II. Komik digital ini dikembangkan menggunakan platform Canva dan dipadukan dengan kuis reflektif melalui Quizizz. Cerita dalam komik menggambarkan dilema moral yang dihadapi oleh tokoh utama bernama Panca dalam kehidupan sehari-hari, seperti memilih bersikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, serta peduli terhadap sesama. Media ini diimplementasikan dalam empat sesi pembelajaran dan dievaluasi melalui observasi, wawancara guru, kuisioner siswa, serta hasil kuis. Hasil awal menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, kesadaran moral, interaksi sosial, dan pemahaman terhadap nilai-nilai AIK. Selain itu, media ini menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media berbasis cerita digital sebagai alternatif dalam penguatan pendidikan karakter Islami di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: AIK, karakter, komik digital, pendidikan dasar, SDN Padurenan II

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan karakter merupakan pilar penting dalam sistem pendidikan nasional, khususnya dalam konteks membangun generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan spiritual. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aspek moral dan karakter tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, tantangan dalam pendidikan karakter semakin kompleks. Generasi anak-anak saat ini hidup dalam era digital yang sarat dengan informasi instan, visual, dan interaktif. Hal ini membuat pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah, hafalan, dan buku teks menjadi kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral secara mendalam. Siswa cenderung cepat bosan, tidak terlibat aktif, dan sulit menginternalisasi nilai-nilai abstrak tanpa adanya media atau metode yang kontekstual dan menyenangkan.

Di sisi lain, nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK)—yang mencakup prinsip-prinsip seperti jujur (*shidq*), amanah (*bertanggung jawab*), tolong-menolong (*ta'awun*), dan disiplin (*tartib*)—merupakan nilai-nilai luhur yang dapat menjadi dasar utama dalam pendidikan karakter Islami. Nilai-nilai ini selaras dengan prinsip-prinsip karakter universal, dan sangat relevan untuk diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari. Namun demikian, pendekatan pembelajaran AIK di sekolah-sekolah masih banyak bersifat normatif dan kognitif saja, belum menyentuh aspek afektif dan perilaku siswa secara utuh.

Diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani nilai-nilai abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah komik digital. Komik sebagai media visual-naratif memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan moral secara halus dan menyenangkan. Narasi cerita yang menggambarkan konflik dan pilihan tindakan tokoh dapat menggugah empati serta mengajak siswa untuk merenung dan menilai tindakan moral secara reflektif.

Komik digital juga sejalan dengan karakteristik pembelajar masa kini yang lebih tertarik pada visual dinamis, cerita, dan interaktivitas. Jika dikembangkan dengan baik, komik dapat menjadi media edukatif yang menggabungkan unsur literasi, nilai, dan hiburan dalam satu kesatuan yang menarik dan bermakna. Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran komik digital berjudul “Si Panca dan Kekuatan Norma” di SDN Padurenan II. Media ini dikembangkan untuk mengintegrasikan nilai-nilai AIK ke dalam kehidupan nyata siswa melalui cerita yang kontekstual dan menyentuh keseharian mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media ini dalam proses pembelajaran serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai karakter Islami.

2. KAJIAN TEORITIS

Pendidikan karakter merupakan suatu pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral dan kebajikan pada diri peserta didik sehingga mereka tumbuh menjadi pribadi yang beretika, bertanggung jawab, dan memiliki empati terhadap sesama. Dalam perspektif pendidikan Islam, pembentukan karakter bukanlah sekadar penanaman nilai-nilai moral universal, tetapi merupakan bagian integral dari pembinaan akhlak yang berlandaskan pada nilai-nilai tauhid dan ajaran Rasulullah SAW. Pendidikan Islam menekankan pentingnya keseimbangan antara aspek kognitif (ilmu), afektif (iman), dan psikomotorik (amal), sebagaimana tercermin dalam konsep iman, ilmu, dan amal shaleh. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam Islam bersifat holistik dan integratif.

Al-Qur'an secara eksplisit menegaskan pentingnya akhlak yang mulia, sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Qalam: 4 yang menyatakan, "Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung." Ayat ini menjadi dasar bahwa akhlak atau karakter merupakan elemen esensial dalam kepribadian seorang muslim. Rasulullah SAW pun diutus ke dunia sebagai penyempurna akhlak manusia, sebagaimana sabdanya dalam hadis riwayat Ahmad: "Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia." Maka dari itu, pendidikan karakter dalam Islam tidak hanya menekankan pada pengenalan nilai, tetapi juga pada pembiasaan dan internalisasi dalam kehidupan nyata.

Di lingkungan pendidikan Muhammadiyah, nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter peserta didik. AIK mencakup nilai-nilai seperti kejujuran (shidq), amanah (bertanggung jawab), tolong-menolong (ta'awun), kedisiplinan (tartib), serta adab terhadap guru dan sesama. Nilai-nilai ini tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran, tetapi juga harus diintegrasikan dalam setiap aspek kegiatan pendidikan, termasuk proses pembelajaran, pembiasaan di sekolah, dan kehidupan sehari-hari. AIK dirancang untuk membentuk pribadi yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, serta mampu menjadi teladan dan agen perubahan di masyarakat.

Sementara itu, secara teoritis, pendidikan karakter modern dapat dirujuk pada konsep Thomas Lickona (1991), yang menyatakan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga komponen utama: moral knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral action (tindakan moral). Ketiga aspek ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang nilai (knowing) tetapi tidak memiliki empati (feeling), cenderung tidak akan terdorong untuk berbuat baik (action). Oleh karena itu,

pendidikan karakter yang ideal harus mampu menumbuhkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai secara seimbang.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pendekatan yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter adalah melalui media yang sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan siswa. Anak-anak pada usia sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret, yang artinya mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, visual, dan cerita. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis narasi visual seperti komik menjadi pilihan yang efektif. Komik mampu menyampaikan pesan moral melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus merangsang imajinasi, empati, dan refleksi moral.

Berdasarkan uraian teoritis tersebut, pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif yang mengangkat nilai-nilai AIK menjadi langkah strategis dalam mendukung pendidikan karakter berbasis Islam. Media ini tidak hanya menyampaikan pesan secara tekstual, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk merenung, berdiskusi, dan menilai tindakan tokoh berdasarkan nilai-nilai yang telah diajarkan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan rancangan studi pengembangan media (research and development) sederhana. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, implementasi, serta mengevaluasi efektivitas awal media pembelajaran komik digital interaktif berbasis nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan dalam ruang lingkup kelas V SDN Padurenan II, Bekasi, Jawa Barat.

Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V yang dipilih secara purposive berdasarkan pertimbangan kesesuaian usia, tingkat perkembangan kognitif, dan karakteristik peserta didik yang representatif terhadap jenjang sekolah dasar. Selain itu, guru kelas dan guru Pendidikan Pancasila turut terlibat sebagai informan dalam proses observasi dan evaluasi.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital interaktif berjudul "Si Panca dan Kekuatan Norma." Komik ini dirancang menggunakan platform Canva dan disusun dalam bentuk serial cerita bergambar yang mengangkat peristiwa-peristiwa keseharian siswa, seperti menaati peraturan sekolah, bersikap jujur ketika berbuat kesalahan, menolong teman yang kesulitan, serta menjaga tanggung jawab dalam belajar. Tokoh utama "Panca" diceritakan sebagai siswa yang mengalami dilema

moral dan kemudian mengambil keputusan yang mencerminkan nilai-nilai AIK. Komik ini dipadukan dengan kuis reflektif berbasis digital menggunakan platform Quizizz sebagai alat evaluasi.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam empat tahap utama, yaitu:

Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan dengan observasi kelas dan wawancara informal bersama guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran karakter yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dari hasil identifikasi, ditemukan bahwa siswa membutuhkan pendekatan yang bersifat visual dan naratif untuk memahami nilai-nilai moral.

Perancangan Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyusun skenario cerita yang relevan dengan pengalaman siswa. Skenario ini kemudian divisualisasikan menjadi komik digital menggunakan desain ilustratif sederhana yang komunikatif. Komik didesain agar mudah diproyeksikan di kelas dan dibaca bersama-sama oleh guru dan siswa.

Implementasi Pembelajaran

Komik digital diimplementasikan dalam empat kali pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru membacakan cerita komik secara naratif, diselingi dengan diskusi nilai, simulasi peran, serta tanya jawab interaktif. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan kuis reflektif berbasis Quizizz untuk mengukur pemahaman nilai yang telah disampaikan.

Evaluasi Awal

Evaluasi dilakukan secara formatif melalui observasi keterlibatan siswa, wawancara guru mengenai perubahan perilaku siswa, serta kuisisioner siswa mengenai pengalaman belajar. Selain itu, skor hasil kuis digunakan sebagai indikator pemahaman kognitif terhadap nilai-nilai AIK. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) lembar observasi partisipatif untuk mencatat interaksi siswa selama pembelajaran; (b) panduan wawancara semi-terstruktur dengan guru; (c) angket/kuisisioner siswa untuk menilai persepsi dan kesan terhadap media; serta (d) hasil kuis reflektif sebagai alat ukur kognitif.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari kuis dianalisis secara deskriptif untuk mendukung interpretasi hasil. Hasil dari setiap tahap digunakan untuk merefleksikan efektivitas media dan memberikan gambaran awal mengenai pengaruh media terhadap pemahaman dan pembentukan karakter siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan secara menyeluruh proses pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, serta hasil analisis yang diperoleh dari implementasi media komik digital interaktif berbasis nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. Penjabaran dibagi menjadi lima subbagian utama, yaitu: proses pengumpulan data, desain dan implementasi media, analisis hasil, keterkaitan hasil dengan teori, serta implikasi penelitian.

Proses Pengumpulan Data

- Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2025 di SDN Padurenan II, yang berlokasi di Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi, Jawa Barat. Penelitian dilakukan di lingkungan kelas V selama empat kali pertemuan pada jam pelajaran Pendidikan Pancasila dan pembiasaan karakter. Sekolah ini dipilih karena memiliki latar belakang sosial-keagamaan yang plural serta menunjukkan kebutuhan terhadap penguatan pendidikan karakter melalui media pembelajaran yang lebih variatif.

- Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan guru, kuisisioner siswa, serta evaluasi hasil kuis berbasis platform digital Quizizz. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk keterlibatan, respons verbal, dan interaksi sosial. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi guru mengenai keefektifan media serta perubahan perilaku siswa. Kuisisioner diberikan untuk mengetahui kesan dan pemahaman siswa terhadap isi media, sedangkan kuis digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Desain dan Implementasi Media

- Struktur Media Komik Digital

Media yang dikembangkan berupa komik digital berjudul “Si Panca dan Kekuatan Norma.” Komik ini terdiri dari enam episode singkat, masing-masing memuat satu konflik moral yang dihadapi oleh tokoh utama, Panca, seorang siswa SD. Setiap episode menyajikan dilema kehidupan nyata seperti memilih jujur saat melanggar aturan, menolong teman yang diasingkan, serta tanggung jawab terhadap tugas sekolah. Komik dirancang menggunakan Canva dan disajikan secara proyeksi visual di dalam kelas.

Setiap episode disusun secara sistematis, dimulai dari pengantar situasi, munculnya konflik, proses berpikir tokoh, dan resolusi yang menampilkan pilihan moral yang sesuai dengan nilai AIK. Ilustrasi dibuat berwarna dengan gaya visual yang komunikatif, sederhana namun ekspresif. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan literasi siswa sekolah dasar, dengan beberapa istilah AIK yang diperkenalkan secara eksplisit dan dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

- **Integrasi AIK dan Evaluasi Interaktif**

Komik ini secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai AIK seperti shidq (kejujuran), amanah (tanggung jawab), ta'awun (tolong-menolong), dan tartib (disiplin) ke dalam setiap narasi dan tindakan tokoh. Setelah pembacaan komik, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai pilihan tokoh dan alasan di balik tindakan tersebut. Diskusi diarahkan melalui pertanyaan terbuka dan simulasi peran singkat.

Sebagai bentuk evaluasi, siswa mengikuti kuis reflektif berbasis Quizizz dengan pertanyaan yang tidak hanya menanyakan isi cerita, tetapi juga menantang siswa untuk memposisikan diri: “Jika kamu menjadi Panca, apa yang akan kamu lakukan?”, “Apa akibat jika tidak bertanggung jawab?”, dan sebagainya. Evaluasi ini bersifat formatif dan mendorong pemikiran reflektif siswa terhadap nilai-nilai yang telah dibahas.

Analisis Hasil

- **Perubahan Perilaku dan Keterlibatan Siswa**

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menyimak cerita, berani mengajukan pendapat dalam diskusi, dan berperan aktif dalam simulasi. Dibandingkan dengan metode konvensional, pembelajaran dengan media komik ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

Secara perilaku, siswa mulai menunjukkan tanda-tanda peningkatan dalam sikap tanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu dan merapikan meja kelas tanpa diminta. Guru mencatat adanya perubahan positif, terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam berpendapat.

- **Penilaian Guru terhadap Efektivitas Media**

- **Respons Positif Guru**

Dari hasil wawancara, guru kelas dan guru Pendidikan Pancasila menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan nilai-nilai karakter yang selama ini sulit dijelaskan secara abstrak. Guru menyatakan bahwa visualisasi

cerita memudahkan siswa untuk memahami konsep nilai, dan penggunaan tokoh anak-anak menjadikan pesan terasa dekat dan nyata. Mereka juga menyebutkan bahwa media ini memudahkan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

– Tantangan dan Catatan Guru

Beberapa tantangan yang dicatat guru antara lain adalah keterbatasan waktu untuk menggali seluruh nilai dalam cerita secara mendalam, serta perlunya pelatihan bagi guru dalam memfasilitasi diskusi berbasis nilai agar tetap terarah dan bermakna. Guru juga menyarankan agar cerita dikembangkan dalam bentuk serial yang lebih panjang dan interaktif (misalnya berbasis video atau animasi sederhana) untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa.

Keterkaitan Hasil dengan Konsep Teoritis

- Kesesuaian dengan Teori Pendidikan Karakter Islam

Hasil penelitian ini selaras dengan prinsip pendidikan karakter Islam yang menekankan pada akhlak sebagai fondasi pendidikan. Media ini mampu menyampaikan nilai-nilai tauhid dan akhlakul karimah secara kontekstual melalui cerita kehidupan sehari-hari. Sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Qalam: 4, akhlak merupakan inti dari kepribadian seorang muslim. Dengan menghadirkan tokoh fiktif seperti Panca yang mencontohkan akhlak baik, siswa mendapatkan role model yang konkret dalam menginternalisasi nilai.

- Relevansi dengan Teori Lickona

Temuan juga mendukung teori pendidikan karakter dari Thomas Lickona (1991) yang mengusulkan tiga dimensi utama: moral knowing, moral feeling, dan moral action. Komik digital ini berhasil menyampaikan pengetahuan nilai (knowing) melalui cerita dan diskusi, menggugah perasaan moral (feeling) melalui identifikasi terhadap tokoh, serta mendorong tindakan moral (action) melalui kegiatan reflektif dan simulasi. Ketiga dimensi ini tercapai melalui pendekatan visual-naratif yang sesuai dengan usia perkembangan siswa sekolah dasar.

Implikasi Hasil

- Implikasi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian pengembangan media pembelajaran karakter Islam berbasis digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan naratif-visual yang kontekstual efektif dalam

menggabungkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam proses internalisasi nilai. Hal ini memperkaya teori pembelajaran nilai berbasis Islam dan memperluas pemahaman tentang metode penyampaian nilai di era digital.

- Implikasi Terapan di Sekolah Dasar

Secara praktis, media komik digital ini dapat direplikasi dan dikembangkan oleh guru-guru di tingkat sekolah dasar lainnya sebagai alternatif inovatif dalam penguatan pendidikan karakter. Media ini sangat cocok digunakan di sekolah dengan latar belakang Islam, baik formal seperti madrasah maupun sekolah negeri seperti SDN Padurenan II. Selain sebagai media bantu ajar, komik ini juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan ekstrakurikuler, literasi nilai, atau pembiasaan pagi.

Guru disarankan untuk melibatkan siswa dalam pengembangan cerita lanjutan atau versi kreatif dari cerita, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan imajinasi moral. Dengan pelatihan dan dukungan yang tepat, media ini dapat menjadi bagian dari strategi besar pendidikan karakter berbasis nilai-nilai keislaman di sekolah-sekolah dasar Indonesia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital interaktif “Si Panca dan Kekuatan Norma” terbukti efektif dalam membantu proses internalisasi nilai-nilai karakter berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) pada siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepedulian sosial melalui pendekatan visual-naratif yang kontekstual. Selain itu, integrasi evaluasi berbasis kuis digital memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan pemahaman nilai secara personal dan menyenangkan.

Sebagai rekomendasi, guru-guru di sekolah dasar, baik di lingkungan negeri maupun swasta berbasis Islam, disarankan untuk mulai mengembangkan media pembelajaran serupa yang relevan dengan konteks sosial siswa. Sekolah juga perlu menyediakan pelatihan serta sarana pendukung bagi guru agar mampu merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital secara kreatif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan waktu dan subjek serta mengeksplorasi dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku siswa, sehingga komik digital dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal dalam mendukung penguatan karakter Islami di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, J. (2021). Implementasi pendidikan karakter melalui media digital di era society 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 70–75.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *What works in character education: A research-driven guide for educators*. Washington, DC: Character Education Partnership.
- Daradjat, Z. (1996). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, N., & Mulyana, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital untuk pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Journal of Basic Education Research*, 3(1), 12–20.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Hidayati, S., & Sukartiningsih, W. (2023). Penggunaan media komik digital interaktif untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.
- Irawati, L., & Nurbayani, E. (2020). Peran pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 98–108.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah. (2020). *Pedoman pembelajaran AIK di sekolah Muhammadiyah*. Yogyakarta: Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah.
- Maulidina, N., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 4(2), 55–62.
- Muhaimin, A. (2004). *Paradigma pendidikan Islam: Upaya menangkap pesan-pesan Tuhan dalam pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital dalam pendidikan karakter Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 1–15.
- Rahmawati, E., & Fauziyah, N. (2024). Inovasi media digital sebagai sarana penanaman nilai karakter bagi siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 130–140.
- Sari, D. N., & Yuliani, S. (2023). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 90–100.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.