

PENGEMBANGAN DIGITAL COMIC BOOK PADA MATERI NORMA DI LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Putri Amalia

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(putri.20009@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan media pembelajaran dengan model ASSURE yang memiliki beberapa tahapan yaitu (*Analyze Learner Characteristic, State Performance Objective, Select Methods, Media & Materials, Utilize Media and Materials, Requires Learner Participation, dan Evaluate And Revise*) di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *Digital Comic Book* sebagai media pembelajaran pada materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar, dan menghasilkan *Digital Comic Book* sebagai media pembelajaran yang dinilai layak dengan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil dari penelitian ini didapatkan media *Digital Comic Book* dinilai valid sesuai hasil validasi dari ahli materi dan ahli media sebesar 85% dan 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan diperoleh dari lembar angket respon pengguna yaitu peserta didik dan pendidik, keduanya memperoleh nilai 98,6% dan 91,6% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media *Digital Comic Book* diperoleh dari lembar angket keefektifan oleh peserta didik yang memperoleh nilai 98,6% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, keefektifan juga diperoleh dari pretest dan posttest dengan pengukuran n-gain dan memperoleh skor sebesar 0,78 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya media *Digital Comic Book* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Digital Comic Book*, Pengembangan Media, Norma Di Lingkungan Sekolah

Abstract

This research is research into the development of learning media using the ASSURE model which has several stages, namely (*Analyze Learner Characteristics, State Performance Objective, Select Methods, Media & Materials, Utilize Media and Materials, Requires Learner Participation, and Evaluate And Revise*) in elementary schools. The aim of this research is to produce a *Digital Comic Book* as a learning medium on norm material in the school environment for elementary school students, and to produce a *Digital Comic Book* as a learning medium that is considered appropriate in terms of validity, practicality and effectiveness. The results of this research showed that *Digital Comic Book* media was considered valid according to validation results from material experts and media experts of 85% and 87.5% in the very valid category. Practicality results were obtained from user response questionnaires, namely students and educators, both of whom received scores of 98.6% and 91.6% in the very practical category. The effectiveness of *Digital Comic Book* media was obtained from the effectiveness questionnaire sheet by students who obtained a score of 98.6% in the very effective category. Apart from that, effectiveness was also obtained from the pretest and posttest with n-gain measurement and obtained a score of 0.78 with high criteria. Based on the results of this research, it is stated that *Digital Comic Book* media is suitable for use in Pancasila education learning activities on norm material in the school environment for elementary school student.

Keywords: *Digital Comic Book*, Media Development, Norms in the School Environme..

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi dari masa ke masa semakin pesat. Adanya teknologi dapat mempermudah manusia untuk melakukan berbagai aktivitas secara efisien. Kemajuan teknologi saat ini, sangat berdampak erat dengan kehidupan manusia karena kemajuan teknologi akan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Pratiwi, 2017). Seiring waktu, teknologi telah menjadi pendorong utama dalam pendidikan. Salah

satunya yaitu pemanfaatan internet. Manfaat internet bagi pelajar yaitu untuk mencari informasi atau ilmu pengetahuan yang digunakan untuk menambah wawasan dengan mudah, dimana pun dan kapanpun. Sedangkan bagi guru internet memiliki manfaat untuk memperbaiki kualitas dan menunjang pengajar dalam kegiatan belajar-mengajar.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Menurut (Wulandari dkk., 2021) media pembelajaran merupakan

alat pendukung yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran, terutama media yang dapat digunakan oleh siswa itu sendiri. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif, misalnya dengan menggunakan gambar, video, atau animasi. Dalam hal ini juga, teknologi digital memiliki peran penting dalam membantu mengembangkan media pembelajaran.

Pada kegiatan observasi yang dilakukan peneliti semasa kegiatan pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) di SD Muhammadiyah 11 Surabaya, peneliti memilih pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian karena pada materi Pendidikan Pancasila membutuhkan adanya contoh atau bukti visual untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep ataupun materi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran dalam bentuk digital sangat jarang digunakan. Selama ini, guru memanfaatkan media papan tulis dan video edukasi di Youtube, penggunaan bahan ajar yang digunakan yaitu lembar LKPD dan buku siswa tanpa adanya media pengembangan lain. Guru juga menyadari bahwa kemampuan siswa terhadap literasi harus dikembangkan, akan tetapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini peserta didik kurang tertarik dengan teks bacaan yang ada di buku yang terkesan monoton dan kurang bergambar.

Terdapat media pembelajaran yang belum pernah diterapkan dan dikembangkan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu media komik baik itu dalam bentuk cetak maupun digital. Sehingga penelitian terhadap media pembelajaran komik dapat menjadi opsi inovasi pengembangan baru dalam proses pembelajaran. Komik menjadi salah satu media komunikasi berbentuk visual yang memiliki kekuatan untuk menyalurkan sebuah informasi yang dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. (Tresnawati, dkk. 2016).

Penelitian dan pengembangan komik digital pernah dilakukan oleh (Darmayanti & Subrata, 2021) dengan judul "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama Pada Siswa Kelas IV". Hasil verifikasi ahli media mencapai angka 100% (sangat efektif). Hasil verifikasi ahli materi mencapai 88,33%, yang menunjukkan validitas yang sangat tinggi. Angket respons guru dan siswa menunjukkan persentase 91,25% (sangat praktis) dan persentase 92,5% (sangat praktis) untuk kegunaan media. Hasilnya menunjukkan bahwa media komik efektif karena respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan mencapai 97%. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa komik bahasa Jawa yang

digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa pada materi Kelas IV SD valid, praktis, dan efektif.

Penelitian lainnya (Paksi, 2021) "Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "KOMPAS" Untuk Siswa Sekolah Dasar" Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sebagai alternatif pembelajaran menggunakan komik efektif digunakan saat pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, Kualitas dari penggunaan media Kompas pada materi penerapan asas Pancasila dinyatakan valid atau memadai, karena diperoleh hasil perhitungan ahli pembelajaran dengan persentase sebesar 85,8%. Persentase skornya sebesar 86,1% dan hasil persentase ahli medianya sebesar 82,2%. Kedua, Respons siswa pada media KOMPAS terhadap materi penerapan asas Pancasila memperoleh skor persentase sebesar 95%. Artinya, Media Kompas memperoleh persentase skor yang baik untuk seluruh aspek yang dicantumkan dalam hasil uji lapangan.

Penelitian (Wicaksono, 2022) dengan judul "Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang". Menurut penelitian ini, penelitian ini menerima penilaian ahli materi sebesar 85 persen (sangat layak), dan penilaian ahli media sebesar 85,7 persen (sangat layak). Kepraktisan media ditemukan melalui uji coba produk dan pemakaian. Media ini dapat dianggap praktis karena guru kelas V SD mendapatkan hasil 84,6% pada tahap produk dan peserta didik kelas V SD mendapatkan hasil 91,2% pada tahap pemakaian. Diputuskan bahwa komik literasi Islam berbasis digital dapat digunakan dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V.

Berbagai alasan dan uraian di atas serta berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian ini bermaksud mengembangkan media komik yang berbasis digital untuk menunjang minat belajar peserta didik dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti ialah menghasilkan Digital Comic Book sebagai media pembelajaran pada materi "norma di lingkungan sekolah" untuk siswa sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan berbasis digital comic book dengan keluaran berupa link tautan/barcode yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, chromebook dan smartphone. Melalui media berbasis digital comic book. Topik yang diangkat dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di lingkungan sekolah yang merupakan salah satu pokok bahasan yang memiliki sifat abstrak. Pada pokok bahasan yang bersifat abstrak dapat memicu tafsiran atau perspektif yang berbeda-beda pada tiap peserta didik. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk alur cerita bergambar yang jelas akan mudah dipahami dan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa (Indaryati & Jailani,

2015) Sehingga dikembangkannya media digital comic book diharapkan dapat membantu mengatasi materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui cerita bergambar. Dari uraian-uraian yang telah disajikan, media pembelajaran digital comic book merupakan pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sejalan dengan kemajuan teknologi. Melalui media pembelajaran digital comic book diharapkan mengatasi permasalahan dan memberikan pembelajaran bermakna pada peserta didik. Oleh karena itu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Digital Comic Book Pada Materi “Norma Di Lingkungan Sekolah Untuk Siswa Sekolah Dasar”**

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menguji efektifitas dan menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan efektif untuk mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016). Penelitian ini mengembangkan bentuk produk berupa media pembelajaran Digital Comic Book pada materi norma di lingkungan sekolah yang dapat menjadi bahan belajar peserta didik sekolah dasar.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE yaitu Analyze Learner Characteristic (Analisis karakteristik peserta didik), State Performance Objective (menentukan tujuan pembelajaran), Select Methods, Media & Materials (memilih metode, media, dan bahan), Utilize Media and Materials (memanfaatkan media dan bahan), Requires Learner Participation (melibatkan peserta didik), dan Evaluate And Revise (evaluasi dan revisi). Tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Tabel 1. Tahapan Model ASSURE

Tahapan yang pertama yaitu, Analyze Learner Characteristic (analisis karakteristik pembelajar). Analisis pembelajar/peserta didik akan dapat memudahkan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang berdasarkan dengan kondisi yang dibutuhkan peserta didik. Pada tahap

ini dilakukan observasi dan wawancara singkat bersama guru kelas. Kegiatan analisis terhadap karakter peserta didik dilakukan pada kelas IV At-Thoriq SD Muhammadiyah 11 Surabaya terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Langkah ini dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung dan pengumpulan informasi dengan wawancara singkat bersama guru kelas IV At-Thoriq SD Muhammadiyah 11 Srabaya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan fakta bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu peserta didik seringkali sulit untuk memahami materi yang bersifat abstrak, seperti materi yang membutuhkan visualisasi contoh tindakan/perilaku. Selain itu permasalahan lainnya yaitu peserta didik seringkali kurang berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran. Selama ini dalam pembelajaran, guru hanya memanfaatkan bahan ajar buku paket dan LKPD serta memanfaatkan media ajar berupa papan tulis dan video edukasi dari youtube tanpa adanya media pengembangan lain. Maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah. Selain itu, media yang dibuat juga harus menarik agar dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi di kalangan peserta didik sehingga mereka juga dapat belajar dengan menyenangkan.

Kedua, State Performance Objective (menentukan kompetensi pembelajaran). Tahap ini dilaksanakan untuk memberikan batasan yang jelas terkait harapan dan tujuan proses pembelajaran. Artinya, pada tahapan ini ditentukan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun sikap yang akan dimiliki peserta didik sesudah dilakukannya proses pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran harus spesifik dan memuat aspek ABCD meliputi Audience, informasi peserta didik, Behavior menjelaskan capaian kompetensi peserta didik sesudah menempuh pembelajaran, Condition mendeskripsikan kondisi yang diperlukan saat pembelajaran yang berupa fasilitas dan perlengkapan, Degree menggambarkan standar yang perlu diperlihatkan.

Ketiga, Select Methods, Media & Materials (memilih metode, media, dan bahan). Setelah menganalisis karakteristik peserta didik dan menetapkan tujuan, langkah selanjutnya yaitu menentukan metode, media, dan materi. Penentuan konten/materi harus sejalan dengan tujuan pembelajaran, diikuti dengan pemilihan metode yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pemilihan desain media untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan komponen-komponen tersebut dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Oleh sebab itu, pemilihannya harus disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik dan tujuan yang diharapkan.

Keempat, Utilize Media and Materials (memanfaatkan media dan bahan). Tahap ini akan memanfaatkan teknologi, media, dan materi yang sudah disiapkan di tahap sebelumnya. Artinya, tahap ini adalah tahap digunakannya media Digital Comic Book oleh pendidik dan peserta didik. Namun, perlu dilakukan beberapa uji validasi ahli terlebih dahulu sebelum memanfaatkan media tersebut. Uji validasi dilakukan dengan uji validasi ahli materi dan media guna mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dibuat. Apabila telah dinyatakan berkualitas, dapat diterima, dan layak digunakan, pendidik dapat menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Kelima, Requires Learner Participation (melibatkan peserta didik). Pada tahap ini akan memanfaatkan media yang telah dibuat, yaitu Digital Comic Book. Pendidik mengikutsertakan peserta didik dengan cara mengaplikasikan media Digital Comic Book tersebut. Pembelajaran akan didasarkan pada modul ajar yang telah dibuat. Sebelum menggunakan media Digital Comic Book dalam pembelajaran, peserta didik akan diberikan barcode/link untuk mengakses media tersebut. Selanjutnya, peserta didik dapat menggunakannya dengan semaksimal mungkin untuk memperoleh pemahaman melalui cerita bergambar dan ulasan materi yang termuat dalam Digital Comic Book.

Tahap terakhir dari langkah pengembangan ini yaitu Evaluate And Revise (evaluasi dan revisi). Tujuan adanya evaluasi yakni untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media Digital Comic Book. Hasil tanggapan peserta didik, masukan, kritik dan saran yang didapatkan dari penguji atau ahli akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi dan perbaikan untuk peningkatan kualitas media Digital Comic Book.

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV At-Toriq SD Muhammadiyah 11 Surabaya dengan jumlah peserta didik 29 anak. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi pembelajaran di kelas tersebut.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan instrument validasi media dan materi, tanggapan dari peserta didik dan pendidik melalui angket serta hasil tes peserta didik dan data kualitatif diperoleh dari diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi serta di dapatkan dari hasil wawancara. Dari data tersebut akan mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk kevalidan, kepraktisan, keefektifan dari produk pengembangan media pembelajaran Digital Comic Book pada materi norma di lingkungan sekolah.

Teknik analisis data didasarkan pada data penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data

dilakukan berdasarkan instrumen yang dibuat. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi serta angket respon pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan saran para ahli, guru, dan tanggapan pengguna terhadap media dalam bentuk deskripsi. Pengolahan data penelitian ini juga memanfaatkan aplikasi smartpls 4 dan MAXQDA.

Analisis hasil validasi didapatkan dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Skala yang digunakan pada angket validasi merupakan skala likert 1-4 seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Tidak Baik (TB)	1
Kurang (K)	2
Baik (B)	3
Sangat Baik (SB)	4

(Sugiyono, 2021)

Data yang didapatkan melalui tahap validasi akan diolah dengan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2021)

Keterangan :

P = Presentase hasil validasi materi dan media

Tingkat kevalidan dari materi dan media dapat diketahui dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria kevalidan pada tabel berikut.

Tabel 2. Tabel Kevalidan

Kriteria	Nilai (%)
Tidak Valid	24%-43%
Kurang Valid	44%-62%
Valid	63%-81%
Sangat Valid	82%-100%

Selanjutnya yaitu hasil angket untuk mengetahui kelayakan media yang memuat kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh pengguna atau responden yakni peserta didik. Kemudian, hasil angket kepraktisan maupun keefektifan tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran. Setelah memperoleh data hasil angket responden, akan dilakukan

perhitungan presentase dari data tersebut menggunakan software pengolah data SmartPLS 4. Selain itu, kepraktisan media juga diperoleh dari angket respon pendidik. Perhitungan tersebut dihitung dengan menggunakan acuan skala likert 1-4.

Tabel 3. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Tidak Baik (TB)	1
Kurang (K)	2
Baik (B)	3
Sangat Baik (SB)	4

Kemudian data yang didapatkan melalui proses pengisian angket akan diolah menggunakan rumus dalam bentuk presentase seperti di bawah ini.

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2022)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria kepraktisan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Praktis	80%-100%
Praktis	60%-79%
Cukup Praktis	40%-59%
Kurang Praktis	20%-39%
Tidak Praktis	0%-20%

Selain itu juga dilakukan analisis data hasil pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Digital Comic Book* digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah rumus analisis normalitas gain.

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

N Gain : nilai uji normalitas gain

S post : skor posttest

S pre: skor pretest

S maks : skor maksimal

Keefektifan media *Digital Comic Book* dapat dikategorikan menggunakan panduan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kategori N-Gain

Nilai n	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *Digital Comic Book* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar fase B menggunakan model ASSURE yang memiliki beberapa tahapan antara lain Analyze Learner Characteristic (Analisis karakteristik peserta didik), State Performance Objective (menentukan tujuan pembelajaran), Select Methods, Media & Materials (memilih metode, media, dan bahan), Utilize Media and Materials (memanfaatkan media dan bahan), Requires Learner Participation (melibatkan peserta didik), dan Evaluate And Revise (evaluasi dan revisi). Peneliti telah melakukan implementasi media *Digital Comic Book* dan dapat di deskripsikan sebagai berikut.

Tahap pertama, Analyze Learner Characteristic (Analisis karakteristik peserta didik). Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi tentang proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi peneliti terhadap proses belajar mengajar dan karakteristik kelas IV yaitu peserta didik memiliki keberagaman status sosial seperti latar belakang selama sekolah TK, ada yang berasal dari negeri ataupun swasta. Status sosial yang lain adalah perbedaan pekerjaan orang tua dan asal rumah masing-masing. Pada awal pembelajaran peneliti mengamati bahwa peserta didik tampak aktif dengan pembelajaran, sebagian dari mereka seringkali mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru. Namun berjalannya waktu keaktifan peserta didik semakin menurun. Mayoritas peserta didik kelas IV mempunyai rasa ingin tahu yang kuat dan mereka senang mencoba-coba hal baru serta suka bereksperimen. Kemampuan awal peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan sudah bisa dikatakan cukup mampu untuk menerima, mereka juga sudah mampu mengekspresikan emosi, saat mereka tidak senang terhadap sesuatu menunjukkan ekspresi marah, saat mereka senang terhadap sesuatu mereka menunjukkan ekspresi bahagia.

Untuk memperkuat informasi peneliti juga melakukan wawancara singkat bersama guru kelas IV At-Thoriq SD Muhammadiyah 11 Surabaya yaitu ibu Endarwati yang kemudian diolah dalam aplikasi MAXQDA.



Gambar 2 Olah data menggunakan MAXQDA

Dari hasil wawancara diperoleh beberapa informasi yaitu kurikulum yang diterapkan pada kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dan diskusi. Guru juga memberikan materi kepada peserta didik menggunakan bahan ajar buku pelajaran Pendidikan Pancasila dan sesekali juga menggunakan bahan ajar LKPD untuk siswa berkelompok. Peneliti juga menemukan fakta bahwa siswa sering merasa kesulitan terhadap materi yang bersifat abstrak atau materi yang membutuhkan visualisasi contoh sikap/perilaku dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas IV memanfaatkan media ajar papan tulis dan video edukasi melalui saluran youtube dan belum memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran lain sebagai media untuk menyampaikan materi. Kemudian untuk karakteristik peserta didik, peneliti mendapatkan hasil bahwa di dalam kelas tersebut terdapat 29 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik di kelas 4 At-Thoriq memiliki gaya belajar visual mereka sangat aktif dan cenderung tertarik dengan hal baru namun sulit fokus sehingga berpengaruh pada pemahaman materinya.

Tahap kedua State Performance Objective (Menentukan Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan analisis terkait kurikulum yang digunakan di sekolah sasaran penelitian, yaitu SD Muhammadiyah 11 Surabaya menggunakan 3 kurikulum yaitu kurikulum 2013 yang diterapkan pada kelas III dan VI, kurikulum merdeka diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V, serta kurikulum ISMUBA yang berlaku untuk mata pelajaran keislaman dan diterapkan pada seluruh jenjang kelas. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan yaitu kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di lingkungan sekolah sehingga pengembangan media yang akan dilakukan disesuaikan dengan kurikulum yang

digunakan di jenjang tersebut, yaitu kurikulum merdeka pada fase B. Capaian pembelajaran yang ingin dicapai adalah Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan di lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Sementara itu, untuk tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu Melalui media digital comic book, peserta didik dapat memahami pengertian norma di lingkungan sekolah dan Melalui Digital Comic Book, peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam norma di lingkungan sekolah dan sekitar.

Tahap ketiga, Select Methods, Media & Materials (memilih metode, media, dan bahan). Metode yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis cerita yang memanfaatkan media Digital Comic Book.. Pemilihan ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas yang belum pernah mengembangkan media pembelajaran berupa komik baik cetak maupun digital. Alasan lainnya didasarkan pada karakteristik peserta didik yang aktif dan menyukai dengan hal baru. Selain itu, pemilihan media Digital Comic Book juga sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang cenderung pada gaya belajar visual.

Dalam mengembangkan media Digital Comic Book melalui beberapa tahapan diantaranya : perencanaan media, pembuatan desain dan pembuatan buku digital. Langkah pertama yaitu perencanaan media dengan membuat storyboard dengan tujuan untuk menentukan gambaran awal media yang akan di kembangkan. Setelah menyusun storyboard selanjutnya yaitu menyusun naskah / membuat storyline. Pembuatan naskah juga dilakukan dengan memasukkan unsur materi meliputi penerapan dan pelanggaran terhadap norma di lingkungan sekolah pada alur cerita komik digital yang dikembangkan.

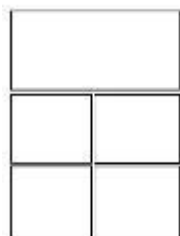
Langkah selanjutnya yaitu pembuatan desain, Media Digital Comic Book di desain menggunakan aplikasi ibis paint versi 10.0.8. Alasan peneliti menggunakan aplikasi menggambar ini karena mudah untuk digunakan, memiliki fitur lengkap dan gratis. Tahap pembuatan desain terdiri dari beberapa langkah yaitu pembuatan karakter tokoh, pembuatan panel komik, sketsa komik, pewarnaan sketsa komik dan penambahan balon teks. Berikut tabel penjelasannya.

Tabel 6. Pembuatan Desain

Visual	Keterangan
	Pembuatan Karakter Tokoh Peneliti mendesain visualisasi dari karakter tokoh yang sudah di rancang. Kemudian memberikan penebalan berupa garis outline agar

Visual	Keterangan
--------	------------

ilustrasi menjadi lebih rapi dan tegas.



Pembuatan Panel Komik

Pembuatan panel komik menyesuaikan dengan alur cerita yang sudah dirancang. Panel komik dibuat dengan memanfaatkan fitur bingkai pada aplikasi ibis paint.



Sketsa Komik

Peneliti membuat sketsa komik sesuai dengan alur cerita yang sudah dirancang. Sketsa komik ini dibuat dengan menggambar outline ilustrasi dengan memanfaatkan fitur kuas pada aplikasi ibis paint.



Pewarnaan Sketsa Komik

Tahap ini dilakukan dengan memberikan warna pada gambar yang telah dibuat. Pewarnaan gambar memanfaatkan fitur ember cat pada aplikasi ibis paint.



Penambahan Balon Teks

Tahap ini dilakukan dengan penambahan balon teks dan nomer halaman.

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan buku digital, Desain komik yang telah dihasilkan akan dibentuk menjadi buku digital dengan format PDF dan kemudian di convert dengan memanfaatkan website any.flip. Website ini juga membantu peneliti dalam membuat link akses dan barcode. Berikut merupakan tampilan media Digital Comic Book.

Tabel 7. Tampilan *Digital Comic Book*

Visual
Tampilan

Cover



Halaman Petunjuk Membaca Komik



Halaman Alur Cerita



Halaman Materi



Halaman motivasi dan profil penulis.



Tahap keempat yaitu Utilize Media and Materials (memanfaatkan media dan bahan). Pada tahapan ini dilakukan proses tinjauan materi dan media melalui dosen ahli validasi. Validasi materi dilakukan oleh ibu Helda Kusuma Wardani S.Pd. M.Pd. yang merupakan dosen mata kuliah rumpun Ppkn di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Dan hasil validasi materi memperoleh skor 34 dengan skor maksimal adalah 40 yang kemudian dihitung menggunakan rumus dan dihasilkan persentase 85% (sangat valid).

Sementara untuk validasi media dilakukan juga oleh dosen ahli media yaitu bapak Roni Rodiyana, M.Pd. selaku dosen mata kuliah rumpun Kependidikan di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Didapatkan hasil skor 70 dengan skor maksimal 80 yang kemudian dihitung dengan rumus dan dihasilkan persentase 87,5% (sangat valid).

Tahapan kelima yaitu, Requires Learner Participation (melibatkan peserta didik). Media yang telah

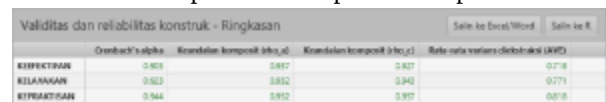
dikembangkan dan direvisi sebelumnya disiapkan untuk diuji cobakan pada tempat penelitian yang dituju. Tempat penelitian yang peneliti pilih yaitu kelas IV At-Thoriq SD Muhammadiyah 11 Surabaya yang merupakan sekolah tempat peneliti melaksanakan program pengenalan persekolahan (PLP) dan di sekolah ini pula peneliti melaksanakan observasi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada hari Jum'at 24 Mei 2024 di ruang kelas IV dengan subjek uji coba 29 peserta didik. Penelitian dimulai pada pukul 07.30 sampai dengan 11.00 dengan jeda waktu istirahat selama 30 menit. Implementasi diawali dengan membuka kelas dengan salam, doa bersama, absensi kehadiran. Setelah itu, peneliti membagikan lembar pretest dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terhadap materi norma di lingkungan sekolah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah itu, peneliti memberikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka akan membaca komik sambil belajar menggunakan media Digital Comic Book. Peserta didik diarahkan untuk mempersiapkan smartphone/ alat digital yang di bawa. Peneliti kemudian membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisikan barcode/link yang dapat mengakses Digital Comic Book. Pada saat kegiatan berlangsung, peneliti tidak menemukan kendala atau kesulitan peserta didik dalam mengakses media. Hampir semua peserta didik sudah mengetahui bagaimana cara mengakses media digital melalui scan barcode atau link.

Kegiatan selanjutnya adalah pembelajaran menggunakan media Digital Comic Book. Setelah memastikan semua peserta didik sudah dapat mengakses media maka langkah selanjutnya peneliti memberikan waktu peserta didik untuk membaca komik tersebut. Pada saat kegiatan berlangsung, peserta didik sangat antusias dalam membaca Digital Comic Book hal ini dibuktikan dengan fokusnya peserta didik dalam menggunakan media ini. Selain itu, peneliti juga mendapatkan pesan positif dari peserta didik, mereka menyebutkan bahwa media ini sangat kreatif dan inovatif. Kegiatan ini berlangsung kondusif dan berjalan selama kurang lebih 35 menit. Setelah membaca Digital Comic Book, peserta didik diarahkan untuk menjawab soal yang ada pada LKPD untuk bahan evaluasi.

Setelah mengerjakan lembar evaluasi, selanjutnya peneliti memberikan kilas balik materi yang sudah dipelajari. Kemudian, peserta didik diminta untuk mengerjakan lembar pos test yang berisi 10 soal pilihan ganda mengenai norma di lingkungan sekolah serta mengisi lembar angket respon peserta didik terhadap media Digital Comic Book ketika digunakan pada saat pembelajaran.

Instrumen angket tersebut kemudian diuji validitas dan reliabilitas melalui aplikasi smart pls 4 dan diperoleh hasil



	Cronbach's alpha	Reliabilitas komposit (rho_c)	Reliabilitas komposit (rho_a)	Rata-rata varians diekstraksi (AVE)
KEEFEKTIFAN	0.908	0.987	0.987	0.718
KELANGKAHAN	0.923	0.992	0.992	0.771
KEPRAKTISAN	0.944	0.992	0.992	0.818

Gambar 3. Olah Data Menggunakan *SmartPLS*

Dari data pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai semua variabel dalam pengujian reliabilitas baik menggunakan Cronbachs Alpha atau Composite Reliability memperoleh nilai >0.70 , dan pengujian validitas dengan menggunakan AVE (Average Variance Extracted) memperoleh nilai >0.50 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keefektifan dan kepraktisan memberikan pengaruh pada kelayakan media Digital Comic Book, juga variabel-variabel yang diujikan telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya yaitu perhitungan keefektifan media dari angket yang telah diisi oleh peserta didik didapatkan skor 501 dengan skor maksimal yaitu 508 dengan persentase respon peserta didik sebesar 98,6 % (sangat efektif).

Selain menggunakan angket, keefektifan media juga di peroleh dari hasil pre test dan post test yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Analisa tersebut menggunakan uji normalitas gain yang berfungsi untuk mengetahui keefektifan implemnetasi media Digital Comic. Didapatkan nilai total pretest sebesar 1715 dengan rata-rata 59,1 dari nilai maksimal 100. Sementara itu, pada posttest memperoleh nilai total 2650 dengan rata-rata 91,3 dari nilai maksimal 100 sehingga terdapat peningkatan hasil nilai yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan perhitungan n-gain diperoleh hasil sebesar 0,78 (tinggi) menyatakan bahwa semua nilai hasil berada pada kategori tinggi dan rata-rata pretest dan posttest menunjukkan perubahan yang cukup signifikan.

Instrumen evaluasi berupa angket untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik yang akan dijadikan acuan dalam menghitung kepraktisan media. Didapatkan skor 501 dengan skor maksimal 508 dengan persentase respon peserta didik 98,6 % (sangat praktis).

Selain menggunakan angket respon untuk peserta didik, kepraktisan media diukur berdasarkan angket respon oleh pendidik yang dilakukan oleh ibu Endarwati Choiriah, S.E.,M.Pd.I selaku wali kelas IV At-Thoriq. Persentase angket pendidik sebesar 91,6% yang menyatakan bahwa media Digital Comic Book sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tahapan terkahir yaitu Evaluate and Revize (Evaluasi dan Revisi). Langkah ini merupakan langkah terakhir dalam proses penelitian berdasarkan saran dan komentar dari validator dan pengguna media pembelajaran. Revisi tahapan satu dilakukan berdasarkan saran dan komentar

dari ahli materi dan media diantaranya yaitu perbaikan penulisan judul pada cover, perbaikan ekspresi karakter komik, penambahan halaman CP, TP dan ATP, serta materi difokuskan pada materi norma di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Digital Comic Book* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi norma dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Kelayakan media *Digital Comic Book* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat diketahui dari penilaian kevalidan media oleh para ahli, kepraktisan media dari respon peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba penggunaan media, dan keefektifan media dari hasil angket keefektifan. Berikut merupakan pembahasan mengenai kelayakan dari media yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media:

Kelayakan pertama yakni kevalidan media yang diperoleh dari hasil uji validasi materi dan validasi media oleh para validator. Instrumen validasi dinilai menggunakan skala likert dengan rentang skor penilaian 1-4. Berdasarkan hasil validasi materi, diperoleh skor 34 dari skor keseluruhan yakni 40 dan persentase oleh ahli materi sebesar 85%. Persentase tersebut berada dalam rentang 82% - 100% dengan kriteria sangat valid (Sugiyono, 2022).

Nilai kevalidan materi dalam media pembelajaran media *Digital Comic Book* menunjukkan bahwa cakupan materi sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di lingkungan sekolah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa media pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga materi bisa tersampaikan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Mardian dkk., 2023).

Langkah selanjutnya yaitu validasi media yang diperoleh hasil analisis data dengan skor 70 dari skor keseluruhan yakni 80. Persentase rata-rata dari skor oleh ahli media sebesar 87,5 %. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh bahwa media *Digital Comic Book* menarik dari segi desain dan tampilan, sesuai untuk peserta didik sekolah dasar dan mudah untuk diakses. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat dan fokus peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan (Damayanti & Wiarta, 2022).

Kelayakan kedua yakni kepraktisan media yang diukur melalui respon peserta didik dan pendidik yang dalam hal ini oleh wali kelas IV SD Muhammadiyah II Surabaya setelah menggunakan media *Digital Comic Book*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil angket respon dari 29 peserta didik mencapai skor rata-rata sebesar 501 dan 98,6% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon pendidik memperoleh skor 55 dengan persentase sebesar 91,6% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis (Riduwan, 2023).

Peserta didik menyatakan bahwa mempelajari materi norma di lingkungan sekolah menggunakan media *Digital Comic Book* sangat mudah dan menyenangkan karena mereka dapat membaca komik sambil belajar. Munculnya perasaan senang dan adanya kegiatan yang interaktif dalam pembelajaran menggunakan media dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk memunculkan minat belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Terakhir yakni keefektifan media yang ditinjau dari hasil angket keefektifan oleh peserta didik. Instrumen keefektifan diukur berdasarkan skala likert dengan rentang skor 1-4. Persentase rata-rata skor keefektifan media *Digital Comic Book* oleh peserta didik adalah 501 dan didapatkan perolehan persentase sebesar 98,6%. Persentase tersebut berada dalam kriteria sangat positif dan bisa dikatakan sangat efektif dalam pembelajaran (Riduwan, 2023).

Keefektifan media *Digital Comic Book* dalam penelitian ini juga diukur melalui hasil *n-gain* pretest dan posttest 29 peserta didik kelas IV At-Thoriq SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil *n-gain* yaitu 0,78 dengan kategori rentang tinggi. Maka dari itu, media *Digital Comic Book* dapat dikatakan efektif karena berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma di lingkungan sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan pembahasan media *Digital Comic Book* adalah media ini dinyatakan layakdigunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di lingkungan sekolah. Media *Digital Comic Book* dinyatakan layak karena memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media *Digital Comic Book* dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi maupun ahli media. Adapun hasil validasi materi memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid.

Selain itu media Digital Comic Book dikatakan praktis berdasarkan hasil dari angket respon pengguna yaitu peserta didik dan pendidik. Hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 98,6% dan hasil respon pendidik memperoleh persentase sebesar 91,6%. Dari hasil yang diperoleh dari respon pengguna dapat dikategorikan media Digital Comic Book sangat praktis.

Media Digital Comic Book juga dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan media dengan memperoleh persentase sebesar 98,6% dan hasil analisis menggunakan uji normalitas gain dengan mendapatkan hasil 0,78 Sehingga media ini dinyatakan sangat efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar.

Saran

Ada beberapa saran yang diberikan terhadap penelitian pengembangan media Digital Comic Book pada materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar yang telah dilakukan. Pertama, media Digital Comic Book dapat dijadikan media alternatif untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya dalam komunikasi verbal sehingga peserta didik tidak merasa bosan karena tidak semata-mata mendengarkan penjelasan dari guru. Kedua, media digital comic book dapat dijadikan media pendukung pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi dengan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari. Ketika, penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain dalam pembelajaran atau materi yang berbeda.

Media Digital Comic Book dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di lingkungan sekolah. Akan tetapi, perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk mengukur kelayakan media yang lebih tepat sebab penelitian terhadap media Digital Comic Book mungkin berbeda-beda dikarenakan beberapa faktor seperti karakteristik dan minat peserta didik, lingkungan atau gaya belajar, serta faktor lainnya. Evaluasi yang lebih luas dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 09(10), 2.

Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DINamika Sosial*, 1, 213–214.

Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.

Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 09(10), 2.

Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.

Media, P., Pengamalan, K., Kompas, P., Siswa, U., & Dasar, S. (n.d.). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “ KOMPAS .” 1, 214–223.

Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>

Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DINamika Sosial*, 1, 213–214.

Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.

Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.

Subrata, H., Zuhdi, U., Damayanti, M. I., & Rukmi, A. S. (2022). Implementation of 21st century learning principles on local content of javanese elementary schools in east java. *RA journal of applied research*, 08(12), 847–857. <https://doi.org/10.47191/RAJAR/V8I12.01>Dewi, S. R., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2022). Pengembangan Multimedia Aksara Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1), 35–43.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.

Wicaksono, V. D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK LITERASI ISLAM BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SD PLUS DARUL ULUM JOMBANG. *Jpgsd*, 10(4), 1007–1016.

Wulandari, I. M., Anugraheni, I., Universitas, M., Satya, K., & Salatiga, W. (2021). Wulandari 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2).