



PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SD

Zukrifi Putri Slarindya^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono²

^{1*,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Agustus 2025
Revisi 14 Agustus 2025
Diterima 25 Agustus 2025

Kata kunci:

Pengembangan, e-comic,
nilai-nilai pancasila

Abstract

Learning media is an important tool in learning, but the use of less innovative media makes students less able to understand the material presented. The purpose of this study was to evaluate E-comic media in the material of Pancasila values for grade 5 elementary school. The method used is R&D with the ADDIE model. The results of the validation trial showed that this media was very valid with a percentage of media experts of 81.25%, material experts of 87.5%, limited trials by 5 students of 97%, and large group trials of 98%. Effectiveness media is stated to be effective, this is based on the results of the pretest and posttest which show an increase in student learning outcomes of 21.6 points. In conclusion, e-comic media is effective in improving the learning outcomes of grade V elementary school students.

Abstrak

Media pembelajaran adalah perangkat penting dalam pembelajaran, namun penggunaan media yang kurang inovatif membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi media E-comic dalam materi nilai-nilai pancasila kelas 5 SD. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Hasil uji coba validasi menunjukkan media ini sangat valid dengan persentase ahli media yaitu 81,25%, ahli materi sebesar 87,5%, uji coba terbatas oleh 5 siswa sebesar 97%, dan uji coba kelompok besar sebesar 98%. Keefektifan media dinyatakan efektif, hal tersebut berdasarkan dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 21,6 poin. Kesimpulannya, media e-comic efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Zukrifi Putri Slarindya

*zukrifi.18096@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan PPKn merupakan salah satu komponen penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Pembelajaran PPKn di lingkup sekolah dasar merupakan bekal bagi peserta didik dalam melahirkan warga negara yang patuh pada dasar negara dan dapat diandalkan dalam menjaga keutuhan NKRI (Arifah, 2013). Pembelajaran PPKn adalah

pembelajaran di sekolah untuk membentuk karakter peserta didik (Sari & Najicha, 2022). Pembelajaran PPKn tingkat dasar adalah pembelajaran pengembangan karakter untuk membentuk peradaban bangsa yang lebih baik melalui nilai-nilai Pancasila (Irwan & Tiara, 2022).

Saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum merdeka belajar. Lima sila Pancasila yang wajib untuk diterapkan nilai-nilainya di kehidupan sehari-hari. Lima sila Pancasila tersebut yaitu pertama, ketuhanan yang maha esa yang memiliki nilai ketuhanan, kedua kemanusiaan yang adil dan beradab, mencakup nilai kemanusiaan, ketiga persatuan Indonesia, terkandung nilai-nilai persatuan, keempat, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, memiliki nilai kerakyatan dan yang kelima kedailan bagi seluruh rakyat Indonesia, mencerminkan aspek keadilan. Itulah kenapa penerapan nilai-nilai Pancasila sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang rupanya belum begitu dipahami oleh anak.

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Suryani et al. (2018) mengemukakan media pembelajaran berfungsi untuk membuat pembelajaran lebih berupa membuat tiruan dari objek sebenarnya, menyamakan persepsi, menghadirkan objek sebenarnya, mengatasi hambatan waktu, tempat, jarak dan jumlah, memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran ialah sesuatu yang suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi (Dewi et al., 2018). Media memiliki peran yang penting dalam membawakan informasi yang disalurkan dari pengajar kepada siswa yang berfungsi dalam mengoptimalkan tujuan pembelajaran (Yudasmara & Purnami, 2015).

Di era digital ini, anak-anak tidak dapat lepas dari teknologi. Oleh karena itu pengembangan media inovatif pada penelitian ini menggunakan media komik digital, yang merupakan pengembangan dari media komik cetak, yang membedakan adalah komik digital merupakan komik yang hanya bisa diakses melalui elektronik (Kanti, 2018). Komik digital merupakan kumpulan gambar-gambar bercerita secara elektronik yang bisa digunakan dimanapun yang bisa meningkatkan hasil belajar (Akhir & Prihandani, 2018). Kelebihan dari penggunaan media komik adalah kesederhanaan, biaya yang murah, merangkum data dengan gambar, jelas, membutuhkan waktu dan ruang yang singkat (Kustiawan et al., 2020). Kekurangan dari media komik adalah beberapa siswa

belum bisa menggunakan media visual dan waktu pembuatan media lama (Ferdianti, 2021).

Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN 1 Pesanggaran, kegiatan bertujuan untuk menganalisis kekurangan serta kebutuhan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran PPKn di SDN 1 Pesanggaran. Kegiatan prapenelitian ini dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas V, hasil dari wawancara yang telah dilakukan menjelaskan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran PPKn terkesan monoton dan membosankan, karena guru menggunakan metode ceramah setiap pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang yaitu membuat sebuah komik digital untuk menyampaikan materi pelajaran.

Penelitian relevan dilakukan oleh Yuliningsih & Wicaksono (2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Dalam Bentuk Cerita Bergambar (Komik) Materi Hak Kewajiban Dan Tanggung Jawab Kelas V” di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan hasil media ajar komik mampu meningkatkan kontribusi siswa saat melakukan pembelajaran. Penelitian dilakukan oleh Tri et al. (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian menunjukkan siswa tuntas dengan skor minimal 60, hal itu yang menunjukkan bahwa media yang digunakan telah mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian oleh Suwastini et al. (2022) mengenai “Inklusi Pendidikan Karakter Lewat Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Pencegahan Paham Radikalisme Di Sma 1 Gerokgak” mengemukakan hasil bahwa manfaat dari media *e-comic* dalam proses pembelajaran berpotensi menumbuhkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Aprillia et al. (2022) dalam penelitiannya mengenai “*Digital Comic Media: Pancasila Relationships in Daily Life*” mengungkapkan hasil bahwa media *e-comic* yang memuat materi tentang hubungan instrumen dengan kehidupan dinilai layak untuk dipakai dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Amalia & Paksi (2021) dengan judul “*Pengembangan Digital Comic Book Pada Materi Norma Dilingkungan Sekolah Untuk Siswa Sekolah Dasar*” mendapatkan hasil bahwa media digital comic book dinyatakan layak dari tinjauan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan

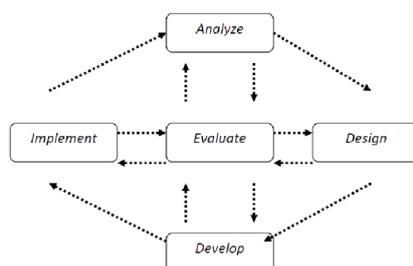
pancasila dengan materi norma di lingkungan sekolah. Qalbi & Zuhdi (2023) melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar”* mengatakan bahwa teknologi dapat membantu mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Tanah Kalikedinding II/252 Surabaya, media interaktif berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Qoiruni & Wicaksono (2022) penelitian dengan judul *“Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD”* menyatakan dengan membawa konsep permainan tradisional dan teknologi peneliti mengemas konsep tersebut dalam bentuk cerita komik digital. Dari penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil kevalidan yang menyatakan media ini layak sebagai media pembelajaran.

Penelitian oleh Narestuti et al. (2021) dengan judul *“Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”* peneliti mendapatkan hasil siklus pertama dan kedua yang menyatakan bahwa media komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Aldama & Paksi (2024) dengan judul *“Pengembangan Media Poster Komik Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Sekolah Dasar”*, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan media poster komik menggunakan metode penelitian R&D dan model pengembangannya adalah ADDIE. Penelitian dilakukan menunjukkan bahwa media poster komik efektif untuk dipakai pada pembelajaran materi hak dan kewajiban di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development, dengan model pengembangan ADDIE. Secara prosedur tahap-tahap penelitian yang digunakan untuk penelitian yang dikembangkan, yaitu analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan penelitian ADDIE

Tahap awal pada tahap analisis dilakukan dengan wawancara pada guru kelas v di SDN 1 Pesangaran dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa. Informasi tersebut sebagai acuan untuk perencanaan awal pembuatan media pembelajaran. Tahap yang kedua adalah design isi materi dari media dikembangkan yang telah disesuaikan dengan hasil wawancara kepada guru kelas. Peneliti mengambil metode *e-comic* sebagai media pembelajaran inovatif dengan cerita mengenai penerapan nilai-nilai pancasila. Menuliskan *storyline* yang disesuaikan oleh materi penerapan nilai-nilai pancasila. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Kerangka cerita kemudian diubah menjadi bentuk dialog. *E-comic* ini berisikan cover, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, tokoh-tokoh, dan isi cerita. Pembuatan desain gambar menggunakan aplikasi *ibispaint x* yang lalu disatukan menjadi bentuk pdf, hal ini dilakukan agar media bisa diakses menggunakan *handphone* atau alat elektronik lainnya.

Tahap development merupakan pengembangan produk media e-comik dengan judul Nilai-Nilai Pancasila. Dimulai dengan menggambarkan ilustrasi berdasarkan *storyline* menggunakan aplikasi *ibispaint x* yang kemudian di convert dalam bentuk pdf. Setelah semua tahapan pembuatan produk selesai, produk akan dilakukan tahapan validasi oleh ahli media dan juga ahli materi, bertujuan untuk melihat kelayakan media sebelum diuji cobakan kepada siswa.

Uji coba produk tahap awal untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi dan media dengan indikator keterbacaan, penggunaan media, tampilan media dan penyayangan media. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah

- a. Ahli materi bertugas untuk memberikan masukan dan saran tentang penggunaan materi yang telah disesuaikan dengan medianya dengan kriteria:
 - 1) Guru kelas lima di SDN 1 Pesangaran
 - 2) Guru SDN 1 Pesangaran yang berkompeten dalam mata pelajaran PPKn.
- b. Validasi media pembelajaran ini sangat penting untuk dilakukan karena bertujuan untuk mendapatkan masukan serta saran yang diberikn untuk peneliti sehingga peneliti dapat menjadikan produk media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu membantu pemmasalahan yang dihadapi oleh siswa. Kriteria yang digunakan sebagai ahli media,
 - 1) Dosen pengembangan di Universitas Negeri Surabaya

2) Minimal S-2

- c. Sebanyak lima peserta didik kelas V SDN 1 Pesanggaran dalam uji coba penggunaan media dengan menggunakan media e-comic yang telah dikembangkan peneliti guna mengevaluasi keefektifan media.

Teknik pengumpulan data penelitian melalui validasi ahli mater, validasi ahli media, angket respon siswa, dan instrument pretest dan posttest. Pengujian kelayakan *e-comic* oleh ahli media, materi dan juga siswa menggunakan angket nontest berskala likrt. Hasil validasi yang telah diisi oleh ahli validator serta hasil angket yang diberikan.

$$N = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

Setelah melakukan uji validasi menggunakan rumus tersebut maka langkah selanjutnya adalah menjumlahkan dan membandingkan dengan tujuan untuk mengetahui media sesuai dengan yang diharapkan dari peneliti. Dengan kriteria:

Tabel 1. Kriteria Prestase Hasil

Presentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

HASIL

Pengembangan media e-comic materi penerapan nilai-nilai penelitian menggunakan model ADDIE, proses awal yaitu pengumpulan informasi awal melalui wawancara pada guru kelas di SDN 1 Pesanggaran yang menghasilkan bahwa pembelajaran PPKn di kelas membosankan karena kurangnya inovasi media pembelajaran. Dari masalah tersebut dikembangkan media e-comic sebagai solusi. Tahapan selanjutnya adalah desain, pada tahapan ini peneliti melakukan perencanaan media dengan membuat storyline media yang disesuaikan dengan materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas 5. Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal, yakni pembuatan media *e-comic*. Dengan merancang kerangka cerita yang sudah disesuaikan dengan materi, lalu membuat naskah cerita beserta tokoh-tokohnya, dan menggambar ilustrasi berdasarkan plot cerita dan kerangka cerita, yang terakhir adalah tahap penyatuan semua gambar menjadi satu pdf.

Hasil Validasi Ahli Media

Validator produk media *e-comic* adalah Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd.,

M.Pd dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Validasi media dilakukan sebanyak satu kali, hasil dari validator yaitu 46 dan skor maksimal 56 dengan presentase 81,25%.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

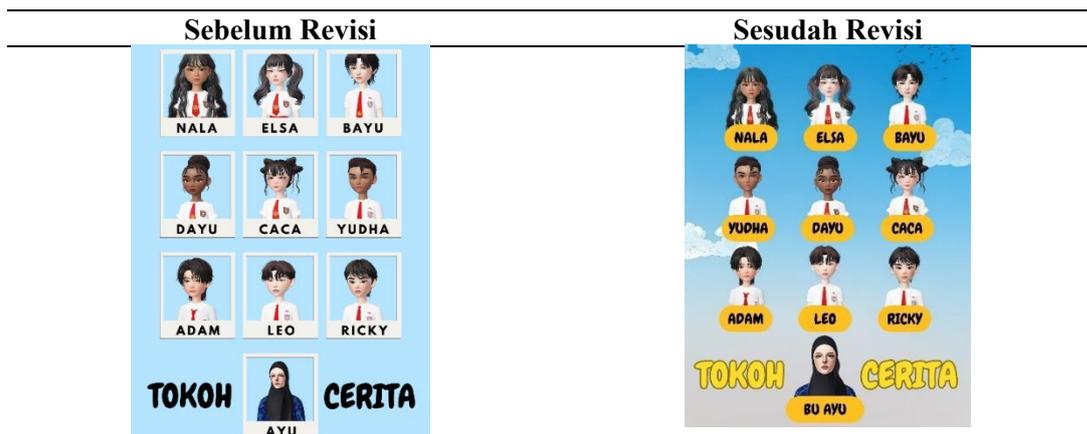
Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase
Keterbacaan	24	21	87,5%
Penggunaan media	8	7	87,5%
Tampilan media	16	12	75%
Penayangan media	8	6	75%
Total Skor	56	46	81,25%

Berdasarkan pedoman penilaian hasil validasi, presentase yang diperoleh 81,25% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Meskipun demikian, validator menyarankan untuk dilakukannya perbaikan pada produk untuk hasil lebih baik

Tabel 3. Revisi media



Catatan: mengubah desain dan penambahan materi pembelajaran pada halaman tujuan pembelajaran



Catatan : mengubah desain halaman tokoh

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi produk media *e-comic* ini adalah Ibu Rupi Mitayani, S.Pd, selaku wali kelas 5 Sdn 1 Pesanggaran dengan memberikan produk media *e-comic* beserta dengan lembar penilaian. Hasil dari validator materi ini mendapatkan hasil yaitu 42 dengan skor maksimal 48 dan memperoleh presentase sebesar 87,5%.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase
Keterbacaan	24	21	87,5%
Penggunaan media	8	7	87,5%
Tampilan media	16	12	75%
Penayangan media	8	6	75%
Total Skor	48	42	87,5%

Berdasarkan pedoman penilaian hasil validasi, skor 81%–100% . Maka, dari hasil validasi ahli materi, media ini dinyatakan sangat layak dari segi materi.

Hasil Uji Coba

Tabel 5. Hasil uji coba terbatas

Responden	Skor maksimal	Skor diperoleh	Presentase
AGN	20	18	90%
GVC	20	20	100%
SLS	20	20	100%
SHF	20	20	100%
NYR	20	19	95%
Rata-rata	20	19,4	97%

Tabel 6. Hasil angket respon siswa

Aspek penilaian	Skor maksimal	Rata-rata skor diperoleh	Presentase
Kemenarikan desain	4	3,7	92,5%
Kualitas gambar	4	3,9	97,5%
Kelayakan desain	4	4	100%
Kejelasan materi	4	4	100%
Pemahaman	4	4	100%
Total Rata-rata	4	19,6	98%

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada lima siswa kelas V Sdn 1 Pesanggaran, media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 97% dan masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dilanjutkan ketahap uji coba kelompok besar dengan memberikan angket respon siswa yang memperoleh rata-rata 19,6 dan presentase 98% yang menyatakan bahwa media sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar.

Tahap akhir menentukan peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest pada uji coba kelompok besar, 12 siswa kelas v sd.

Tabel 7. Hasil pretest dan posttest siswa

No	Nama	Pretest	Post test
1	ADN	80	100
2	ARG	80	100
3	AZN	60	80
4	BLV	60	100
5	GVC	100	100
6	IHM	80	100
7	JSN	60	80
8	AZK	80	100
9	SLS	100	100
10	SHF	80	100
11	NYA	60	100
12	YPT	60	100

Tabel 8. Hasil statistik pretest dan posttest siswa

Statistic	Pretest	Posttest
Nilai Rata-rata	75	96,6
Skor Maksimum	100	100
Skor Minimum	60	80

Peningkatan skor :

Rata-rata peningkatan hasil belajar = $96,6 - 75 = 21,6$ poin

Peningkatan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media *e-comic* menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Hasilnya harus jelas dan ringkas.

PEMBAHASAN

Melalui media pembelajaran *e-comic* yang berjudul “Nilai-Nilai Pancasila” yang dikembangkan menggunakan ADDIE, melalui tahapan anaalisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media ini dirancang untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas V. Pengumpulan informasi awal, peneliti melakukan wawancara pada guru kelas lima di SDN 1 Pesanggaran tentang pembelajaran mata pelajaran PPKn di sekolah. Setelah analisis kemudian media dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah mengukur validasi media dan materi untuk mengetahui kelayakan e-comic sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, menyatakan bahwa media sangat layak dengan skor 46 dan presentase 81,25%. Validasi dari ahli materi, media dinyatakan sangat layak dengan skor 42 dan presentase 87,5%. Aspek penilaian ini mencakup keterbacaan, penggunaan media, tampilan media, dan penayangan media. Dari hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dengan revisi. Oleh karena itu dilakukannya revisi untuk memperbaiki isi dari media. Menurut Sukmanasa, Windiyani, & Novita (2017) revisi media memiliki tujuan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari berbagai aspek seperti isi, tampilan dan kegunaannya.

Dari hasil uji coba terbatas media mendapatkan skor 19,4 dan presentase 97% yang dinyatakan sangat layak, dan dari hasil angket respon siswa media mendapat respon positif dengan mendapkan skor 19,6 dan presentase 98% yang menyatakan bahwa media sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Maka media ini diberikan kepada 12 siswa untuk mengetahui antusias siswa dalam pembelajaran, keefektivan media

serta hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil pretest dan posttest. Hasil dari uji coba terhadap siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata pretest yaitu 75, meningkat menjadi 96,6 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada media pembelajaran *e-comic*. Sesuai dengan pernyataan Qoiruni, yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Sehingga media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

SIMPULAN

Media pembelajaran *e-comic* materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas v dalam penelitian ini terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model tahapan ADDIE, media ini dirancang untuk menjawab keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru. Dari hasil validasi ahli dan uji coba di kelas menunjukkan. Dari temuan ini, dapat diketahui pentingnya pengembangan media menggunakan digital sebagai media pembelajaran. Disarankan agar media ini dapat lebih disempurnakan lagi dari segi karakter dan pendalaman materi. Guru dapat mengoptimalkan kembali *e-comic* untuk inovasi pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini dengan materi yang lain agar jangkauan materinya lebih luas.

REFERENSI

- Akhir, R. M., & Prihandani, W. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Aldama, A. A., & Paksi, H. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA POSTER KOMIK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*.
- Amalia, P., & Paksi, H. P. (2021). PENGEMBANGAN DIGITAL COMIC BOOK PADA MATERI NORMA DI LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 1310–1319.
- Aprillia, Dewi, R. S., & Setiawan, S. (2022). Digital Comic Media: Pancasila Relationships in

- Daily Life. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 183–189.
<https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i2.41811>
- Arifah, A. (2013). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching & Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW*, 1–64.
<https://doi.org/10.2466/pms.100.3.791-794>
- Dewi, N., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK PLAMBING DI PROGRAM STUDI S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil>
- Ferdianti, N. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Irwan, I., & Tiara, M. (2022). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran PPKn Dalam Meningkatkan Ketahanan Pribadi Guru Sekolah Menengah Pertama Remote Area Di Kabupaten Kepulauan Mentawai Sumatera Barat. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(3), 398.
<https://doi.org/10.22146/jkn.68636>
- Kanti, F. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Universitas Jember*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Kustiawan, U., Astuti, W., Tri Tirtaningsih, M., & Kajian, J. (2020). Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.17977/um039v5i22020p137>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Qalbi, R. S., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 2449–2459.
- 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.
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam

Kehidupan Masyarakat. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(1), 53–58.

<https://doi.org/10.15294/harmony.v7i1.56445>

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosda.

Suwastini, N. K. A., Asril, N. M., Purnawibawa, R. A. G., & Suartini, N. N. (2022). INKLUSI PENDIDIKAN KARAKTER LEWAT MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PAHAM RADIKALISME DI SMA 1 GEROKGAK. *Proceeding Senadimas Undiksha*.

Tri, W., Putri, C., & Suprayitno. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*.

Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKIF BIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3). <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>

Yuliningsih, A., & Wicaksono, V. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN DALAM BENTUK CERITA BERGAMBAR (KOMIK) MATERI HAK KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB KELAS V. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 1–10.