

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Aliya Salsabilla Fitri**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[aliyasalsabilla@upi.edu](mailto:aliyasalsabilla@upi.edu)

**Ani Nur Aeni**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Rana Gustian Nugraha**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)

**Abstrak**

*Penelitian berikut dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila yang belum mencapai KKM serta media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, yaitu bersumber dari buku saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian berikut adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang memakai model pengembangan Borg and Gall. Uji validitas produk dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas IV SD. Hasil dari penelitian berikut adalah: 1) proses pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila; 2) kelayakan komik digital yang dinilai sangat valid oleh para ahli dengan rata-rata nilai validasi 96,2%; 3) respon siswa terhadap komik digital sangat valid dengan persentase sebesar 90,3% 4) hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD.*

*Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, hasil belajar*

**Abstract**

*The background of this research is students' learning results on the material Pancasila's value that haven't achieved KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) and the learning media used by teachers is still limited because it is only sourced from the book. The purpose of this research is to get to know how the effectiveness of digital comics in order to increase students' learning results on the material Pancasila's value. The type of this research is Research and Development (R&D) by Borg and Gall. The product validity test was carried out by the material expert validator and the media expert validator. Product trials were conducted on fourth-grade elementary school students. The results of this study are: 1) the process of developing digital comics as a learning medium on Pancasila values; 2) the feasibility of digital comics which are considered very valid by experts with an average validation value of 96.2%; 3) students' responses to digital comics are very valid with a percentage of 90.3% 4) the results of the t-test show a sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  and it is stated that there is a difference in the average results of the pretest and post-test on the limited test and the broad, so it can be concluded that digital comics can improve learning result on the material values of Pancasila for fourth-grade elementary school students..*

*Keywords: learning media; digital comics, learning results*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan sebuah masyarakat. Makna pendidikan dikatakan sebagai usaha manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat. Tinjauan secara etimologis, mempunyai asal dari bahasa Yunani yakni “*paedagogie*” yang terdiri atas kata “*paes*” artinya anak serta “*ago*” berarti membimbing, bisa disimpulkan bahwa pendidikan berarti membimbing seorang anak agar menjadi dewasa dan mempersiapkannya agar bisa hidup bermasyarakat. Dalam bahasa Romawi, kata “*educate*” untuk pendidikan berarti mengeluarkan sesuatu dari dalam, sedangkan pada bahasa Inggris, pendidikan bermula dari kata “*to educate*” yang artinya pendidikan melatih intelektual dan memperbaiki moral individu (Marzuki & Hakim, 2019).<sup>1</sup>

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) ialah mata pelajaran yang mempunyai tujuan mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Tujuan mata pelajaran PPKn ini untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara di setiap masyarakat, salah satu caranya dengan meningkatkan pemahaman terkait nilai-nilai pancasila. Pancasila merupakan sebuah sistem dan di dalam sistem tersebut termuat nilai-nilai pancasila yang tidak bisa dipisahkan karena saling berhubungan (Saparyanto et al., 2018).<sup>2</sup> Keterlibatan siswa sebagai warga negara sangat penting untuk penguatan nilai Pancasila dalam keseharian yang berkaitan dengan nilai-nilai tersebut. Indikator siswa telah memahami nilai-nilai pancasila bisa terlihat dari hasil belajarnya.

Menurut (Nurrita, 2018) menyatakan hasil belajar yakni hasil yang diraih siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran berupa penilaian, adapun penilaian tersebut yang didapatkan yaitu penilaian pengetahuan, sikap, serta perubahan perilaku siswa yang bertandakan perkembangan keterampilan mereka.<sup>3</sup> Menurut Mahanangingtyas (2017) hasil belajar bisa dibagi menjadi tiga macam, yakni ranah afektif (*affective domain*), ranah kognitif (*cognitive domain*) dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*). Setiap ranah diurutkan menjadi beberapa tingkat kemampuan, dari yang terendah sampai yang tertinggi, setiap jenjang tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, bervariasi dalam kompleksitas dari yang sederhana sampai yang rumit.<sup>4</sup> Pada penelitian, terbatasnya penelitian hanya pada ranah kognitif, yaitu fokus untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa

---

<sup>1</sup> Marzuki, I., & Hakim, L. (2019). Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 15(1), 79–87. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1370>

<sup>2</sup> Saparyanto, Y., Faizia, K., & Suryana, Y. (2018). Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penerbit cempaka putih.

<sup>3</sup> Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

<sup>4</sup> Mahanangingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV, 192–200

terkait materi nilai-nilai pancasila yang terlihat dari hasil belajar pada siswa setelah dilakukannya proses dari pembelajaran.

Penelitian terkait hasil belajar PPKn siswa yang masih rendah pernah dilakukan oleh (Tuken, 2016) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing di Kelas SDN IV Kota ParePare” ditemukan akibat pemakaian metode ceramah saat pembelajaran oleh guru, diketahui bahwa hasil belajar PPKn masih di bawah KKM dan minat belajar dari siswa yang kurang.<sup>5</sup>

Sejalan dengan penelitian (Sundari & Rahmahwati, 2020) hasil belajar PPKn siswa rendah dikarenakan pembuatan materi pembelajaran yang menarik oleh guru sulit dan menjadi penunjang pembelajaran agar siswa bisa mencerna materi pembelajaran yang diterangkan guru.<sup>6</sup> Selain itu, penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh (Yulianus Mendrofa, 2022) ditemukan bahwa siswa acuh tak acuh saat pembelajaran PPKn, hal ini disebabkan oleh pembelajaran PPKn yang berlangsung satu arah atau berpusat pada guru saja tanpa adanya media yang digunakan.<sup>7</sup>

Keberhasilan mata pelajaran PPKn dalam mencapai tujuan instruksional tergantung pada sarana penunjang yang digunakan dalam mendukung berfungsinya komponen-komponen pendidikan tersebut. Sarana penunjang tersebut diantaranya yaitu tenaga kependidikan, kurikulum, sumberdaya pendidikan dan pengelolaan (Putri & Dewi, 2021).<sup>8</sup> Media termasuk ke dalam sumberdaya pendidikan. Media memiliki peran utama dalam keberhasilan pendidikan terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam penelitian (Lisnawati et al., 2022) menyatakan bahwa pada saat pembelajaran PPKn, guru hanya memakai buku sebagai sumber utama dalam penyampaian materi, lalu guru tidak memakai media atau alat peraga yang bisa membantu siswa memahami materi secara lebih konkrit.<sup>9</sup> Sehingga siswa cenderung pasif dan tidak memahami materi yang disampaikan secara maksimal. Hal ini diperkuat dengan data hasil studi pendahuluan di lapangan memperlihatkan bahwa hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MI Yanuri masih rendah di bawah batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Penyebab hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila yang masih rendah

---

<sup>5</sup> Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i2.1902>

<sup>6</sup> Sundari, K., & Rahmahwati, P. (2020). Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Sekolah Dasar. ... (*Jurnal Pendidikan ...*, VIII(2), 44–54. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/3180%0Ahttps://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/3180/2045>

<sup>7</sup> Yulianus Mendrofa. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn melalui Penerapan Media Chart. *Educational Journal of Elementary School*, 3(1), 17–21

<sup>8</sup> Putri, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0. *Journal on Education*, 04(01), 20–24.

<sup>9</sup> Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>

tersebut salah satunya ditemukan pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana guru mengandalkan buku tematik saat pembelajaran PPKn dan mengesampingkan media yang bisa menunjang pembelajaran.

Kondisi tersebut sangat memprihatinkan sehingga hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai pancasila yang masih rendah harus segera diatasi. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar, peneliti memilih media pembelajaran yang dipandang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu media komik digital. Pada pembelajaran PPKn juga diperlukan media yang bersifat kreatif, menarik, dan inovatif. Mengingat media pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam memaksimalkan proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran nilai-nilai pancasila.

Menurut (Sukmanasa et al., 2017) komik digital adalah komik berbentuk format digital berbasis android, dimana di dalamnya tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun terdapat game, film, animasi, lagu, atau lainnya yang membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang disajikan dan penggunaannya bisa dilakukan secara online.<sup>10</sup> Menurut (Patricia, 2018) berpendapat bahwa komik adalah sebuah cerita yang disajikan melalui gambar yang disusun dalam garis-garis horizontal dan kotak atau bisa disebut dengan panel, dibaca dari urutan kiri ke kanan. Pada umumnya, komik menggambarkan petualangan satu atau beberapa karakter dalam alur cerita yang terbatas.<sup>11</sup> Beberapa penelitian sebelumnya terkait media komik ini telah dilakukan oleh (Lubis & Setiawan, n.d.) yang berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Min Medan Sunggal”, Penelitian berikutnya oleh (Arafat, 2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan” Penelitian media komik digital ini juga pernah dilakukan oleh (Dunita et al., 2019) yang berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan.”<sup>121314</sup>

Berlandaskan penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa media komik merupakan media yang efektif dan mampu memberi peningkatan terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV SD/MI, maka sangat penting bagi peneliti untuk mengembangkan komik digital untuk membuat

---

<sup>10</sup> Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. 3(2), 171–185.

<sup>11</sup> Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>

<sup>12</sup> Lubis, M. A., & Setiawan, D. (n.d.). Pengembangan Komik Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V. 238–244.

<sup>13</sup> Arafat, L. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. XXIV(1).

<sup>14</sup> Dunita, W. M., Asril, Z., & Mulyadi. (2019). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 9, 1–108.

peningkatan pada hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kelebihan komik digital ini yaitu berbentuk format digital dan bisa diakses memakai alat elektronik, di dalam komik tersebut selain adanya alur cerita juga bisa menampilkan video yang relevan dengan konten nilai-nilai pancasila, yang bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran. Kemudian, media komik pada penelitian sebelumnya hanya berupa komik yang berisikan cerita-cerita terkait materi pembelajaran saja dan berbentuk versi cetak sehingga membutuhkan banyak kertas, namun dalam rancang bangun produk media komik digital ini peneliti membuat komik dalam versi digital yang penggunaannya didukung dari fasilitas gadget siswa masing-masing secara mandiri, ataupun dapat digunakan secara bersama-sama melalui proyektor.

Dengan adanya komik digital ini, juga membantu guru untuk lebih melek dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, peneliti merancang komik digital ini dengan memberikan latihan soal yang dikemas dalam bentuk quiziz, dan disisipkan ke dalam komik sehingga adanya pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan bersifat interaktif. Latihan soal ini sekaligus menjadi penilaian bagi peserta didik, untuk mengukur tingkat pemahaman terkait materi tersebut. Dimana desain komik digital ini akan dibuat semenarik mungkin berbantuan *information communication technology* (ICT) yaitu aplikasi canva. Lalu *soft file* komik tersebut diupload ke dalam website *flippingbook.com* sehingga mudah untuk dibuka oleh siswa dengan mengakses link saja tanpa harus mendownload file komik tersebut.

Tujuan penelitian ialah untuk mengetahui sebagai berikut: (1) mengukur proses pengembangan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila, (2) mengukur kelayakan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila, (3) respon siswa terhadap komik digital pada materi nilai-nilai pancasila, dan (4) mengetahui hasil belajar siswa menggunakan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila. Penelitian berikut diharapkan bisa membantu siswa untuk mengikuti pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila dengan baik dan meningkatkan hasil belajarnya sehingga di atas KKM. Bagi guru, penelitian berikut diharapkan bisa membantu menambah pengetahuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah, penelitian berikut diharapkan bisa memberikan alternatif untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran yang lebih efisien.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian berikut memakai jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Dalam pengertiannya, R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan untuk menguji keefektifan dan mengembangkan suatu produk (Sugiyono, 2022).<sup>15</sup> Menguji keefektifan berarti peneliti memvalidasi suatu produk yang sudah ada. Mengembangkan produk berarti membuat suatu

---

<sup>15</sup> Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.). Alfabeta.

produk (sehingga membuat lebih efektif, efisien, serta praktis) atau bisa pula membuat suatu produk yang belum pernah ada. Dengan ketujuh fase, peneliti memakai model pengembangan borg and gall yang dipadatkan sesuai dengan kebutuhan penelitian, diantaranya 1) studi pendahuluan, 2) desain produk, 3) validasi ahli, 4) uji coba terbatas, 5) uji coba luas, 6) revisi produk, dan 7) produk akhir.

Penelitian berikut dilaksanakan di MI Yanuri. Penelitian berikut dilaksanakan pada Semester I. waktu penelitian dari tanggal 2 September 2022 hingga 27 November 2022. Penelitian berikut dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Yanuri, Komplek Cijerah II Jalan Melong Raya Blok 2 Gang Masjid Nomor 133, Kelurahan Melong, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi. Observasi awal dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah 23 orang. Uji terbatas dilakukan di kelas IV Akhwat dan uji luas dilakukan di kelas IV Ikhwan. Subjek penelitian dalam penelitian berikut ialah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yanuri. Siswa yang berpartisipasi dalam uji coba bervariasi dalam usia dari 10-11 tahun. Uji terbatas melibatkan siswa dengan jumlah 20 orang siswa kelas Akhwat dan uji luas melibatkan siswa dengan jumlah 23 orang siswa kelas Ikhwan. Dua orang yakni ahli media dan ahli materi menjadi validator penelitian. Aspek bahasa, isi, dan komponen pembelajaran komik digital tentang nilai-nilai Pancasila dievaluasi oleh ahli materi sedangkan ahli media menilai aspek tampilan media komik digital nilai-nilai pancasila.

Data proses pengembangan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila diperoleh melalui kegiatan observasi secara kualitatif. Data kelayakan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila diperoleh melalui angket validasi ahli materi, dan media yang dianalisis secara kualitatif. Data respon siswa terhadap komik digital pada materi nilai-nilai pancasila diperoleh melalui angket, dan wawancara siswa secara kualitatif. Data peningkatan hasil belajar siswa memakai komik digital pada materi nilai-nilai pancasila diperoleh memakai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis secara kuantitatif dengan uji normalitas, dan uji-t memakai SPSS.

Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dipakai pada penelitian. Menurut Borg dan Gall, analisis data yakni pengumpulan data secara sistematis, data ini berasal dari catatan lapangan, hasil wawancara dan lain-lainnya sehingga bisa diinformasikan kepada orang lain dan mudah dipahami. Analisis data kualitatif berikut mengacu pada kegiatan wawancara, observasi, dan pengisian angket yang diterapkan secara deskriptif interpretatif. Sementara analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji normalitas, dan uji-t (*sampel t-test dependent*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian berikut diterapkan di MI Yanuri, yang berada di Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi, pada siswa kelas IV dengan uji terbatas yang dilakukan di kelas Ikhwan sebanyak 23 rang dan kelas Akhwat sebanyak 20 orang. Menurut Sugiyono yang menganut model dan pengembangan Borg & Gall, penciptaan komik digital berdasarkan cita-cita Pancasila berkaitan dengan pedoman penelitian dan pengembangan memiliki tahap sebagai berikut:



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Fase-fase model pengembangan yang dibuat oleh Borg & Gall menjadi dasar proses penelitian yang dipergunakan peneliti dalam studi pengembangan. Tahapan-tahapan dalam penelitian dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan peneliti. Tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall sering disederhanakan sesuai dengan tuntutan penelitian karena waktu dan sumber daya peneliti yang terbatas.

### **Studi Pendahuluan**

Proses pengembangan komik digital pada materi nilai nilai pancasila dimulai dengan studi pendahuluan, dalam tahap ini peneliti melakukan kajian literatur terlebih dahulu terkait permasalahan hasil belajar nilai-nilai pancasila serta observasi lapangan terkait hasil belajar materi nilai-nilai pancasila di kelas IV MI Yanuri. Hasil yang didapatkan dari kegiatan observasi ditemukan bahwa pada saat pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila, guru hanya memakai media gambar dan belum memakai media berbasis teknologi seperti powerpoint dan lainnya. Gurupun masih terpaku pada buku tematik saja. Memakai teknik ceramah dan tidak memanfaatkan media yang tersedia masih termasuk cara belajar mengajar yang konvensional. Hasil wawancara dengan guru PKN kelas IV MI Yanuri, ditemukan bahwa masalah yang terjadi yaitu siswa pasif saat pembelajaran PPKn, sehingga berdampak pada hasil belajar PPKn yang rendah pada materi nilai-nilai pancasila. Sebagian siswa masih kesulitan memahami materi nilai-nilai pancasila dikarenakan sumber belajar yang terbatas yaitu hanya memakai buku tematik dan Erlangga saja. Guru belum memakai media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat peraga untuk mengajar. Berdasarkan hasil dari tahap studi pendahuluan bahwa siswa MI kelas IV Yanuri membutuhkan media belajar yang akan merangsang keterlibatan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap informasi yang diajarkan guru.

### **Rancangan Media Komik Digital**

Draf pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila ini disusun berdasarkan hasil dari studi pendahuluan dan dikembangkan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Gambar 2 memperlihatkan tahapan pembuatan desain produk komik.



**Gambar 2. Tahapan Pembuatan Komik Digital**

Adapun menurut (Ulfah, 2016), langkah-langkah pembuatan desain produk komik digital terbagi menjadi beberapa tahap diantaranya 1) Menentukan tema dalam komik, 2) Mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai di kelas IV Sekolah Dasar, 3) Menentukan tokoh komik, 4) Menentukan alur cerita sesuai dengan materi yang telah ditetapkan, 5) Membuat covering dari mulai cover, background, dan pewarnaan komik yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.<sup>16</sup>

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Abidin, 2016) jenis media terbagi menjadi dua yaitu *by utilization* dan *by design*, yang dimaksud dengan *by utilization* yaitu media yang telah tersedia di lapangan sehingga hanya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, produk media komik digital ini termasuk ke dalam produk *by design*, yaitu media yang memang disusun oleh peneliti untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran tertentu, sejalan dengan penelitian (Surahmi et al., 2022) guru membuat penyesuaian pada media pembelajaran yang dibuat dengan materi pembelajaran yang mau disampaikan. Pembuatan komik digital ini dipenuhi dengan warna yang menarik, hal yang mendasari adalah anak usia sekolah dasar menyukai pemilihan warna yang cerah sehingga sanggup membuat peningkatan pada minat belajar siswa (Aeni et al., 2022).<sup>171819</sup> Adapun produk komik terlihat pada gambar 3 berikut



<sup>16</sup> Ulfah, A. (2016). Komik Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Madaniyah, In Seminar, 1–7.

<sup>17</sup> Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. Edcomtech, 1(1), 9–20.

<sup>18</sup> Surahmi, Y. D., Fitriani, E., Pradita, A. A., & Ummah, S. A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Mengelola Pembelajaran Terpadu Pada Kurikulum 2013. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 135–146.

<sup>19</sup> Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L. (2022). Aplikasi BETA ( Belajar dari Peta ): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. 9(1).

### Gambar 3. Produk Media Komik Digital

#### Validasi Ahli

Tingkat ketepatan antara data yang diperoleh dari objek penelitian dan data yang peneliti sajikan dikenal sebagai validitas. Data yang valid ialah data yang “tidak menyimpang” dari data yang dinyatakan peneliti dan data yang dikumpulkan dari subjek yang diteliti (Sugiyono, 2013).<sup>20</sup> Tahap validasi dalam penelitian berikut dengan melakukan proses penilaian oleh para ahli terhadap rancangan komik digital yang telah dibuat oleh peneliti. Desain pengembangan komik digital pada materi nilai-nilai pancasila ini divalidasi oleh dua ahli yakni ahli materi dan ahli media yang asalnya dari dosen UPI Kampus Daerah Sumedang yang telah berpengalaman di bidangnya, seperti yang dikatakan oleh (Puspita et al., 2022) bahwa penelian harus berdasarkan fakta yang ada dengan mengetahui tanggapan secara lisan dan tulisan lewat lembar instrumen penilaian produk.<sup>21</sup> Validasi ahli memeriksa keterbacaan, kualitas tulisan, maupun penerapan konten dalam komik digital, dan kelayakan draf serta desain komik digital yang dikembangkan oleh peneliti.

Kuesioner terbuka dengan opsi pemilihan jawaban yakni alat yang dipakai dalam kegiatan validasi. Ini juga termasuk kolom rekomendasi untuk umpan balik ahli tentang materi pelajaran dan media untuk barang komik digital. Hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria kelayakan validitas sebagai berikut memperlihatkan bahwa komik digital pada materi nilai-nilai pancasila.

**Tabel 1.** Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat Valid
70,01% - 85,00%	Cukup Valid
50,01% - 70,00%	Kurang Valid
01,00% - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: (Kurniawan et al., 2021)<sup>22</sup>

Rumus untuk mengukur tingkat validasi secara kualitatif:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai

<sup>20</sup> Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (19th ed.). Alfabeta

<sup>21</sup> Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>

<sup>22</sup> Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 49–56

Tsh : Total skor yang diharapkan

Sumber : (Akbar, 2017) <sup>23</sup>

Validasi produk dilakukan dengan cara mengisi angket validasi. Angket validasi tersebut memakai skala likert dengan jawaban alternatif yakni sangat baik, baik, tidak baik, serta sangat tidak baik (Sugiyono, 2015). <sup>24</sup>Hasil akhir dari validasi komik digital ini didapatkan dengan menghitung rata-rata dari setiap hasil validasi ahli, kemudian hasil akhir tersebut termasuk ke dalam kriteria validasi yang mana dan kemudian ditarik kesimpulan akhir. Berikut hasil dari penilaian validasi ahli materi dan media terhadap pengembangan komik digital pada tabel 2.

**Tabel 2.**

Hasil Akhir Uji Kelayakan Komik Digital Tahap 1

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>%</b>	<b>Kriteria</b>
Media	38	95%	Sangat valid
Materi	36	90%	Sangat valid
<b>Rata-rata (%)</b>		92,5%	Sangat valid

Hasil validasi pada tahap 1, pengembangan komik digital memiliki nilai rata-rata sebesar 92,5%. Berdasarkan kriteria validitas, maka nilai validasi pengembangan komik digital yang diperoleh termasuk ke dalam rentang nilai 85,1% - 100% dengan tingkat validasi sangat valid. Namun, karena ada perbaikan dari ahli media terkait font yang perlu diubah dan sampul yang perlu diperbaiki sehingga diperlukannya revisi produk komik digital. Berikut hasil uji validasi tahap 2 pada tabel 3.

**Tabel 3.**

Hasil Akhir Uji Kelayakan Komik Digital Tahap 2

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>%</b>	<b>Kriteria</b>
Media	38	95%	Sangat valid
Materi	39	97,5%	Sangat valid
<b>Rata-rata (%)</b>		96,2%	Sangat valid

Berdasarkan perhitungan dengan memakai rumus validitas diperoleh nilai persentase sebesar 96,2 % sehingga menurut tabel kriteria validitas maka nilai akhir validasi komik digital termasuk ke dalam rentang nilai 85,1% - 100% dengan tingkat validasi sangat valid, artinya komik digital yang dikembangkan layak diujicobakan baik secara uji coba terbatas maupun uji coba lebih luas.

### **Uji Coba Terbatas**

Didasarkan pada hasil akhir uji validasi ditemukan bahwa pengembangan komik digital berada pada kriteria sangat valid dan layak untuk diujicobakan, maka tahap selanjutnya yaitu media komik digital diuji cobakan secara terbatas kepada siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV Akhwat MI Yanuri sebanyak 20 siswa. Tujuan dari uji berikut yakni untuk mengetahui peningkatan

<sup>23</sup> Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran (A. Holid (ed.); 5th ed.). PT. Remaja Rosdakarya

<sup>24</sup> Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (19th ed.).

hasil belajar dari siswa memakai komik digital pada materi nilai-nilai pancasila. Uji coba terbatas ini terdiri dari *pretest* (sebelum memakai produk) dan *posttest* (setelah memakai produk). Tes *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran komik digital. Uji coba terbatas diawali dengan melaksanakan kegiatan *pretest* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan menguji cobakan komik digital yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran PPKn, setelah itu memberikan angket respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta diakhiri dengan pemberian *posttest*. Pembelajaran memakai media komik digital memakai pendekatan *scientific*. Pembelajaran dimulai dengan menayangkan komik digital memakai alat bantu proyektor sehingga siswa belajar secara bersama-sama di kelas, kemudian siswa diminta secara bergantian untuk membaca satu slide komik digital secara bergantian. Di tengah-tengah pembelajaran, siswa diajak untuk mengamati video tentang sejarah perumusan pancasila, kemudian diminta untuk menyimpulkan isi video tersebut. Kemudian siswa diminta untuk melakukan game *quiz* secara berkelompok, *quiz* ini dikemas dalam bentuk *quiziz* yang disisipkan pada slide komik digital. Suasana pembelajaran terlihat menyenangkan dan siswa pun tidak pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa yang didapat sebesar 88% dan masuk pada kriteria sangat baik.

Setelah itu, dilakukan *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas, maka hasil belajar tersebut diolah dengan SPSS dengan menerapkan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Peningkatan hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila memakai komik digital bisa ditinjau dari uji normalitas. Berikut tabel 5 hasil uji normalitas pada uji coba terbatas.

**Tabel 4.**  
Hasil Uji Normalitas pada Uji Coba Terbatas

	<b>Tests of Normality</b>					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.183	20	.079	.959	20	.534
Posttest	.162	20	.179	.919	20	.094

Tabel 4 memperlihatkan hasil uji normalitas pada kegiatan uji coba terbatas. Berdasarkan tabel *output* pada kolom *Shapiro-Wilk sig.* untuk nilai *pretest*  $0,534 > 0,05$  dan *posttest*  $0,094 > 0,05$ . Nilai keduanya lebih besar dari 0,05, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kedua nilai tersebut berdistribusi normal, dengan demikian persyaratan untuk uji *paired sample t-test* terpenuhi. Karena hasil uji normalitas memperlihatkan data memiliki distribusi normal, maka uji-t bisa terlaksana. Hasil uji-t diperoleh dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang diolah melalui SPSS 24. Berikut hasil uji-t pada uji coba terbatas.

**Tabel 5.**  
Hasil Uji-T pada Uji Coba Terbatas

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.750	6.504	1.454	-9.794	-3.706	-4.641	19	.000

Tabel hasil uji t pada uji coba terbatas memperlihatkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil *pretest* dan *posttest*, artinya ditemukan pengaruh pemakaian komik digital pada materi nilai-nilai pancasila untuk membuat peningkatan pada hasil belajar dari siswa kelas IV sekolah dasar.

### Uji Luas

Hasil respon siswa terhadap komik digital pada materi nilai-nilai pancasila terlihat dari hasil angket respon siswa. Hasil respon dari siswa tersebut didapatkan dari kegiatan uji coba terbatas dan uji coba lebih luas, lalu dicari rata-ratanya dari hasil angket respon siswa tersebut. Pada uji luas, dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital pada materi nilai-nilai pancasila. Didapati hasil rata-rata respon siswa pada uji coba terbatas sebelumnya sebesar 88%, setelah dilakukan pemberian angket respon peserta didik pada uji coba lebih luas meningkat menjadi 92,6%, sehingga hasil akhir rata-rata respon peserta didik sebesar 90,3% dan masuk pada kriteria sangat baik. Berdasarkan respon peserta didik menyatakan bahwa media komik digital membuat peserta didik merasa senang saat belajar dan bisa memahami materi nilai-nilai pancasila. Berikut kriteria penilaian respon siswa pada tabel 6.

**Tabel 6.**

Kriteria Penilaian Respon Siswa	
Rata-rata Penilaian Respon Siswa	Kriteria Penilaian Respon Siswa
0% - 20%	Respon sangat tidak baik
21% - 40%	Respon tidak baik
41% - 60%	Respon cukup baik
61% - 80%	Respon baik
82% - 100%	Respon sangat baik

**Sumber:** (Meidita & Susilowibowo, 2021)<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2217–2231. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>

Hal ini sejalan dengan penelitian (Aeni et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa dunia digital tidak menjadi sebuah halangan untuk kita bisa membuat sesuatu yang baru.<sup>26</sup> Terutama dalam merangsang anak agar lebih tertarik kepada sesuatu hal saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil akhir rata-rata respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas bisa dilihat dari tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7.**

Hasil Akhir Angket Respon Siswa

Hasil Uji Coba Terbatas	Hasil Uji Coba Lebih Luas	Rata-rata (%)
88%	92,6%	90,3%

Selain memberikan angket respon untuk mengetahui respon peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, pengumpulan data juga dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pretest dan posttest pada kelas IV Ikhwan MI yanuri yang berjumlah 23 orang. Nilai pretest dan posttest pada 23 peserta didik tersebut diuji memakai sample paired t-test untuk mengetahui pengaruh signifikan rata-rata pretest dan posttest tersebut. Sebelum dilakukannya sample paired t-test, maka dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Peningkatan hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila memakai komik digital bisa ditinjau dari uji normalitas. Hasil uji normalitas pada uji coba luas dilihat dari tabel 8 berikut.

**Tabel 8.**

Hasil Uji Normalitas pada Uji Coba Luas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.212	23	.009	.915	23	.052
Posttest	.231	23	.002	.924	23	.082

Tabel 8 hasil uji normalitas pada kegiatan uji coba luas. Berdasarkan tabel *output* pada kolom *Shapiro-Wilk sig.* untuk nilai *pretest* 0,052 dan lebih dari 0,05 serta *posttest* 0,82 lebih dari 0,05. Nilai keduanya lebih besar dari 0,05, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kedua nilai tersebut berdistribusi normal, dengan demikian persyaratan untuk uji *paired sample t-test* terpenuhi. Karena hasil uji normalitas memperlihatkan data berdistribusi normal, maka uji-t bisa dilaksanakan. Hasil uji-t diperoleh dari hasil data pretest dan posttest yang diolah melalui SPSS 24. Berikut hasil uji-t pada uji coba lebih luas:

<sup>26</sup> Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

**Tabel 9.**  
Hasil Uji-T pada Uji Coba Lebih Luas

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.826	4.499	.938	-8.772	-4.881	-7.276	22	.000

Hasil Uji-T pada Uji Coba Lebih Luas

Tabel 9 hasil uji t pada uji coba lebih luas memperlihatkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil *pretest* dan *posttest*, artinya adanya pengaruh penggunaan komik digital. Dilihat dari tabel di atas bahwa hasil *posttest* lebih unggul dibandingkan dengan hasil *pretest*. Berdasarkan hasil *posttest* tersebut memperlihatkan bahwa nilai peserta didik meningkat setelah memakai media pembelajaran media komik digital. Hasil penelitian berikut membuktikan bahwa berperan penting dalam pembelajaran, media menjadi suatu perantara melalui suatu proses pembelajaran antara guru dan murid (Aeni et al., 2017)<sup>27</sup>. Sehingga kesimpulannya yakni media komik digital bisa membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai pancasila.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berlandaskan pada hasil validasi komik digital oleh ahli media, dan materi mendapatkan presentase nilai rata-rata validasi sebesar 96,2% yang termasuk kategori sangat valid dan dinyatakan komik digital layak digunakan. Dari hasil angket respon siswa dengan rata-rata nilai akhir sebesar 90,3% termasuk dalam kriteria sangat baik, hal ini memperlihatkan respon siswa sangat baik ketika melaksanakan proses pembelajaran memakai komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila. Ada perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji terbatas dan uji luas yaitu uji t pada uji coba terbatas dan uji luas memperlihatkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ , dan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan rerata hasil *pretest* dan *posttest*, artinya adanya pengaruh penggunaan komik digital pada pembelajaran nilai-nilai pancasila. Hal ini memperlihatkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari pengembangan media pembelajaran

<sup>27</sup> Aeni, A. N., Hanifah, N., & Muzzilawati, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Potret Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101–2110.

komik digital terhadap hasil belajar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa komik digital bisa efektif digunakan pada proses pembelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital, Pengembangan bahan ajar pada penelitian berikut terbatas hanya pada satu materi yaitu materi nilai-nilai pancasila saja, maka disarankan agar peneliti selanjutnya bisa mengembangkan isi materi pada media komik digital yang dikembangkan agar tidak terbatas dan bisa lebih luas cakupannya sehingga bisa menambah pengetahuan dan membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L. (2022). *Aplikasi BETA ( Belajar dari Peta ): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah*. 9(1).
- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Muzzilawati, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Potret Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101–2110.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); 5th ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Arafat, L. M. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*. XXIV(1).
- Dunita, W. M., Asril, Z., & Mulyadi. (2019). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 9, 1–108.
- Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 49–56.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Lubis, M. A., & Setiawan, D. (n.d.). *Pengembangan Komik Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V*. 238–244.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2019). Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 79–87. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1370>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>

Aliya Salsabilla Fitri, Ani Nur Aeni, Rana Gustian Nugraha : Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Putri, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0. *Journal on Education*, 04(01), 20–24.
- Saparyanto, Y., Faizia, K., & Suryana, Y. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Penerbit cempaka putih.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*. 3(2), 171–185.
- Sundari, K., & Rahmahwati, P. (2020). Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Sekolah Dasar. ... (*Jurnal Pendidikan ...*, VIII(2), 44–54. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/3180%0Ahttps://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/3180/2045>
- Surahmi, Y. D., Fitriani, E., Pradita, A. A., & Ummah, S. A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Mengelola Pembelajaran Terpadu Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 135–146.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i2.1902>
- Ulfah, A. (2016). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah, In Seminar*, 1–7.
- Yulianus Mendrofa. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn melalui Penerapan Media Chart. *Educational Journal of Elementary School*, 3(1), 17–21.