

---

## PENGEMBANGAN E-COMIC KEMBARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM KEBINEKAAN

Nadia Virdha Izzati<sup>1</sup>, Nina Nurhasanah<sup>2</sup>, Yofita Sari<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3</sup>

pos-el: [nadiavrdiz888@gmail.com](mailto:nadiavrdiz888@gmail.com)<sup>1</sup>, [mnurhasanah@unj.ac.id](mailto:mnurhasanah@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [yofita.sari1994@gmail.com](mailto:yofita.sari1994@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-Comic KEMBARA (Keberagaman Budaya di Nusantara) sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari 3 tahap, antara lain: Analisis Kebutuhan, Desain, Pengembangan dan Implementasi. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji kelayakan media dengan melibatkan *expert review*. Hasil kelayakan dari 1) Validasi ahli materi memperoleh skor 92%, 2) Validasi ahli media memperoleh skor 98,66%, 3) Validasi ahli bahasa memperoleh skor 98%. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa E-Comic KEMBARA memiliki kualifikasi sangat baik. Setelah itu melakukan uji coba kepada siswa yang dilakukan di SDN Rambutan 03 Pagi dengan hasil 1) Uji coba *one to one* mendapatkan persentase 96%, 2) Uji coba *small group* mendapatkan persentase 98,13%, 3) Uji coba *field test* mendapatkan persentase 97,95%. Hasil uji coba pengguna ketiga tahap memiliki kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba pada siswa, produk E-Comic KEMBARA yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD.

**Kata kunci :** *E-Comic, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Hannafin & Peck*

### ABSTRACT

*This research and development aims to produce products E-Comic KEMBARA (Cultural Diversity in the Archipelago) as a learning medium for Pancasila Education for grade IV Elementary School on the material of Building Identity in Diversity. This research and development refers to the Hannafin & Peck development model which consists of 3 stages, including: Needs Analysis, Design, Development and Implementation. At the implementation stage, researchers conducted media feasibility test by involving expert review. The feasibility results 1) Material expert validation obtained score 92%, 2) Media expert validation obtained score 98.66%, 3) Linguistic expert validation obtained score 98%. Validation results by experts show that E-Comic KEMBARA has Excellent qualifications. After that, a trial was carried out on students at SDN Rambutan 03 Pagi with the results 1) One to one get percentage of 96%, 2) Small group get percentage of 98.13%, 3) Fieldtest get percentage of 97.95%. The results of all trials have Very Good qualifications. Based on the results obtained from validation by experts and trials on students, the product E-Comic KEMBARA, which was developed by researchers, is very suitable for use as learning medium for Pancasila education in the material Building Identity in Diversity for fourth grade elementary school.*

**Keywords:** *E-Comic, Learning Media, Pancasila Education, Hannafin & Peck*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup suatu bangsa, yang wajib ditempuh oleh seseorang agar dapat beradaptasi di era industri 4.0 ini.

Triwiyanto berpendapat bahwa Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan

potensi diri mereka. Tujuan pendidikan adalah agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Triwiyanto, 2021). Hal ini memiliki relevansi dalam konteks pendidikan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan, budaya nasional Indonesia, serta responsif terhadap dinamika perubahan zaman.

Dari definisi tersebut terlihat bahwa pendidikan menjadi suatu yang sangat penting dalam kehidupan seseorang terutama bagi siswa. Siswa dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan siswa sebagai penunjuk arah bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam proses untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu perangkat rencana pembelajaran. Perangkat tersebut disusun menjadi suatu kurikulum.

Saat ini terdapat perubahan dalam kurikulum pendidikan yang semula Kurikulum 2013 dan kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang terdiri dari pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (Zahir et al., 2022). Profil pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yaitu; 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, 6) Kreatif.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka tentu harus sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan, pengetahuan, keterampilan,

dan sikap dalam penggunaan teknologi (Inayati, 2022). Maka dari itu, keterampilan dan kreativitas dari seorang guru sangat diperlukan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi, karena pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa akan mudah menerima konsep materi pelajaran.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan dianggap mampu mempermudah sekaligus meningkatkan efisiensi proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan harus dimanfaatkan salah satunya untuk media pembelajaran, sebagaimana media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipto, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperjelas makna materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menguasai materi secara lebih mendalam dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang lebih optimal.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar, memiliki peranan yang sangat signifikan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Keberadaan media sangat membantu dalam mempermudah siswa memahami suatu konsep (Karimah et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat, diantaranya; 1) Proses pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, 2) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah

dipahami karena maknanya disampaikan dengan lebih jelas, memungkinkan siswa untuk lebih baik dalam menguasai tujuan pembelajaran, 3) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui penjelasan lisan dari pengajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pengajar tetap energik, 4) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, melakukan praktik, mendemonstrasikan, dan kegiatan lainnya (Agustira & Rahmi, 2022). Dapat dilihat bahwa terdapat manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran, terutama sebagai sarana komunikasi guru ketika menjelaskan materi pembelajaran sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas IV di SD Negeri Rambutan 03 Pagi Jakarta Timur pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang digunakan terbatas hanya pada *PowerPoint* (PPT) yang ditampilkan melalui proyektor. Guru menyadari bahwa media PPT belum memberikan hasil yang optimal selama digunakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang kurang fokus dan sering merasa bosan selama pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Alasan guru menggunakan media yang kurang variatif yaitu akibat adanya keterbatasan waktu dalam pembuatan media.

Dalam menentukan media pembelajaran yang ingin digunakan dalam proses pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan sudut pandang teori-teori belajar serta menerapkan prinsip-prinsip psikologis yang relevan. Sebagaimana usia anak sekolah dasar kelas IV terdapat pada rentang 9-11 tahun. Piaget mengatakan bahwa perkembangan kognitif

anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasi konkret (*concrete-operational*). Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret atau nyata. Pada tahap ini pemikiran anak masih terbatas pada hal-hal yang konkret, akan tetapi anak sudah memiliki kemampuan berpikir yang logis. Anak sudah memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan beberapa benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda, namun masih belum dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang abstrak (Marinda, 2020).

Hal ini bertujuan agar media yang dipilih dapat mendukung proses belajar secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Perlu memperhatikan beberapa faktor, yaitu; jenjang pendidikan, kemampuan intelegensia, gaya belajar, serta kepribadian karena hal-hal tersebut memengaruhi tingkat kesiapan dan juga kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Ananda & Amiruddin, 2019).

Terkait dengan permasalahan yang muncul, peneliti mengembangkan sebuah media berupa *E-Comic* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya untuk materi tentang Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. Menurut Ernawati, komik digital turut memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan berbagai bentuk dan ilustrasi yang terdapat di dalamnya mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Ernawati, 2020).

Berkaitan dengan kemampuan komik yang dapat mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak, hal ini berguna bagi siswa yang membutuhkan gambaran konkret dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Piaget bahwa pada usia 7-11 tahun termasuk dalam tahapan operasional konkret dimana cara berfikir anak masih nyata belum bisa berfikir secara abstrak (Mubarok et al., 2023). Siswa kelas IV berada pada rentang umur 9-11 tahun sehingga membutuhkan media pembelajaran

yang dapat memberikan gambaran konkret. Komik bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang memberikan gambaran konkret. Pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan, media komik dapat memberikan gambaran-gambaran kebudayaan-kebudayaan di Indonesia seperti pakaian adat, makanan khas daerah, dan lain-lain.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti *e-comic*, sering disebut sebagai komik digital atau komik elektronik. Dengan tampilannya yang menarik, media ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan secara efektif dalam proses pembelajaran. (Rezania et al., 2023). Sehingga dapat diketahui bahwa komik memiliki potensi sebagai media pembelajaran, karena dapat disusun sesuai dengan materi yang akan disampaikan, memungkinkan penyampaian pesan dengan efektif karena tampilannya yang menarik.

Maka dari itu, pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran dianggap sebagai pilihan media yang tepat. Selain keunggulan yang telah dijelaskan sebelumnya terkait penggunaan komik, Penggunaan media pembelajaran berbasis digital berupa *e-comic* dianggap sangat sesuai dengan perkembangan teknologi yang sudah menjadi bagian akrab bagi siswa. Media pembelajaran ini akan menarik bagi siswa karena menggabungkan unsur visual dan digital melalui format komik.

Penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu; dilakukan oleh Wulandari & Suniasih pada tahun 2022, yang berjudul “Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari & Suniasih, 2022). Relevansi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran komik. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang

akan dilakukan yaitu media yang dikembangkan oleh wulandari & Suniasih adalah media komik konvensional sedangkan media yang akan peneliti kembangkan berupa media *e-comic* yang dapat diakses pada sebuah situs web. Dimana media komik konvensional (buku) masih terdapat beberapa kekurangan seperti berbahan kertas yang dapat mudah robek dan basah apabila terkena air. Media komik konvensional juga memiliki keterbatasan bentuknya yang besar dan cukup sulit untuk dibawa anak SD. Sedangkan media *e-comic* sangat efektif untuk dibawa kemana-kemana karena dapat dibuka pada situs web melalui gadget, bersifat tahan lama, dapat membuat siswa semakin tertarik lagi untuk membacanya dikarenakan siswa sendiri dapat mengoperasikan mengklik setiap tombol yang terdapat dalam *e-comic*.

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Solihah, dkk pada tahun 2022, yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa komik digital dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media, serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Baik siswa maupun guru memberikan tanggapan positif dengan persentase penilaian yang menunjukkan hasil sangat baik. Dengan demikian, media komik digital dapat dianggap sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi Membangun Persatuan dan Kesatuan (Solihah et al., 2022). Relevansi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran komik digital. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada materi yang terkandung dalam media komik digital, penelitian tersebut menggunakan Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn (Kurikulum 2013), sedangkan materi penelitian yang akan dilakukan yaitu materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan

(Kurikulum Merdeka). Kemudian subjek pada penelitian ini yaitu kelas V Sekolah Dasar, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan yaitu kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Fitri dkk pada tahun 2023, yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital terbukti efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi nilai-nilai Pancasila (Fitri et al., 2023). Relevansi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran komik digital dan memiliki subjek yang sama pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada materi yang terkandung dalam media komik digital, pada pengembangan bahan ajar pada penelitian tersebut terbatas hanya pada materi nilai-nilai pancasila saja pada pelajaran PPKn (Kurikulum 2013), sedangkan materi penelitian yang akan dilakukan yaitu materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan (Kurikulum Merdeka). Pengembangan *E-comic* juga pernah dilakukan pada pelajaran Pancasila tetapi perbedaannya berbasis masalah (Sabda et al., 2023).

Menindaklanjuti dari permasalahan yang dihadapi seperti; 1) media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan belum bervariasi, 2) siswa kesulitan dalam belajar Pendidikan Pancasila khususnya pada Unit Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan, 3) siswa kesulitan dalam menghafalkan kebudayaan-kebudayaan Indonesia yang sangat beragam dan berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan melakukan “Pengembangan *E-Comic* KEMBARA Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Pada Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan”. Kebaharuan penelitian ini mengembangkan

media *E-Comic* yang disertai audio pada setiap panel komik. Kebaharuan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, sebagaimana gaya belajar siswa kelas IV SDN Rambutan 03 Pagi, memiliki gaya belajar visual dan auditorial. *E-Comic* akan berisikan cerita yang bermuatan memberikan informasi-informasi terkait keberagaman budaya pada 16 provinsi di Indonesia (setengah dari jumlah 38 provinsi di Indonesia).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan dengan model Hannafin & Peck. Model ini memiliki tiga tahap yang terdiri dari; 1) Analisis Kebutuhan, 2) Desain, 3) Pengembangan dan Implementasi

Tahap pertama penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis kebutuhan, yang meliputi analisis permasalahan, analisis pelajar, analisis tujuan, dan analisis *setting* pembelajaran (Nurmalia et al., 2022). Pada analisis permasalahan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Rambutan 03 Jakarta Timur untuk mengidentifikasi berbagai kendala, seperti penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku siswa selama pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melaksanakan kajian literatur guna mendapatkan dasar teori yang bisa mendukung penelitian ini. Setelah itu, pada analisis pelajar, peneliti menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas IV di sekolah tersebut guna membuktikan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada analisis tujuan, fokus diarahkan pada pengembangan media *E-Comic* KEMBARA, yang bertujuan membantu siswa memahami materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan dalam Pendidikan Pancasila, meningkatkan

minat mereka terhadap kebudayaan Indonesia, serta mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan pengembangan ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Tahap kedua yaitu desain. Pada tahap desain, peneliti mulai merumuskan tujuan pembuatan produk *E-Comic* dalam pembelajaran. Pada tahap desain, peneliti menyusun materi dan membuat desain komik.

Penyusunan materi dimulai dengan eksplorasi konsep esensial penilaian kebutuhan berdasarkan kajian pustaka, menghasilkan konsep yang akan terkandung dalam media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun materi Pendidikan Pancasila, khususnya Unit 3 tentang "Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan," untuk dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan.

Selanjutnya, tahap pembuatan desain dimulai dengan pembuatan *storyboard*.

Selanjutnya pada tahap pengembangan produk dilakukan dengan merevisi draf menjadi media *E-Comic* yang dapat diakses melalui situs web

<https://komikdigitalpgsdunj.site/KEMBARA>. Kemudian peneliti melakukan *expert review* kepada 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa. Ketiga ahli dipilih berdasarkan kesesuaian latar belakang pendidikannya, yang direkomendasikan oleh kampus. Ahli materi yaitu Dr. Linda Zakiah, M.Pd selaku dosen PPKn. Ahli media yaitu Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn selaku dosen Seni Rupa. Ahli bahasa yaitu Rahma Purwahida, S.Pd., M.Hum selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia. Pada Tabel 1, 2, dan 3 ditampilkan kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, media, dan Bahasa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek                            | Indikator  | Nomor Butir |
|----------------------------------|--|-------------|
| Relevansi dan Kesesuaian Materi  | Relevansi dengan Kurikulum                       | 1           |
|                                  | Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran           | 2           |
|                                  | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran            | 3           |
| Ketepatan Isi                    | Kebenaran Fakta atau Informasi                   | 4           |
| Kejelasan Materi                 | Penyajian Materi                                 | 5,6         |
|                                  | Kejelasan Bahasa                                 | 7,8         |
| Penyajian yang Menarik           | Ketertarikan terhadap Materi                     | 9,10        |
| Pengembangan Berpikir Kritis     | Penggunaan Soal atau Studi Kasus                 | 11,12       |
| Relevansi dengan Kehidupan Nyata | Keterkaitan dengan Situasi Kehidupan Sehari-hari | 13          |
| Nilai dan Etika                  | Penyampaian Nilai dan Moral Positif              | 14,15       |
|                                  | Jumlah   | <b>15</b>   |

(Nursalim, 2020)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek                      | Indikator                           | Nomor Butir |
|----------------------------|-------------------------------------|-------------|
| Tampilan dan Desain Visual | Kualitas gambar, ilustrasi dan teks | 1,2,3,4     |
|                            | Kesesuaian warna dan komposisi      | 5,6         |

|                              |                                |           |
|------------------------------|--------------------------------|-----------|
| Navigasi dan Kemudahan Akses | Kemudahan Navigasi             | 7,8       |
|                              | Aksesibilitas                  | 9,10,11   |
| Interaktivitas               | Kemenarikkan elemen interaktif | 12        |
|                              | Feedback visual atau audio     | 13,14,15  |
| <b>Jumlah</b>                |                                | <b>15</b> |

(Hartati, 2021)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| Aspek                         | Indikator   | Nomor Butir |
|-------------------------------|---|-------------|
| Kejelasan Bahasa              | Kejelasan Struktur Kalimat                              | 1           |
|                               | Kejelasan Makna   | 2           |
| Kesesuaian dengan Pembaca     | Kesesuaian Penggunaan Bahasa dengan Usia dan Pendidikan | 3           |
|                               | Penyajian yang Menarik dan Menggugah Minat              | 4           |
| Penggunaan Istilah Khusus     | Penggunaan Istilah yang Tepat dan Tidak Ambigu          | 5           |
| Kesesuaian dengan Gaya Bahasa | Gaya Bahasa yang Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran      | 6           |
|                               | Gaya Bahasa yang Menarik dan Interaktif                 | 7           |
| Kesesuaian dengan Norma       | Penggunaan Bahasa yang Sopan dan Tidak Menyinggung      | 8           |
| Efektivitas Komunikasi        | Bahasa yang Efektif untuk Menyampaikan Pesan            | 9           |
|                               | Penggunaan Bahasa yang Mendukung Visualisasi            | 10          |
| <b>Jumlah</b>                 |   | <b>10</b>   |

(Mulyono, 2020)

Para ahli akan menilai produk dan penilaian tersebut digunakan untuk perbaikan media *e-comic*, memastikan konsistensi dan kualitas melalui evaluasi serta revisi berkelanjutan. Pada Tahap implementasi melibatkan penilaian berdasarkan model Hannafin & Peck, dengan uji coba siswa dengan 3 tahap yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang melibatkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam analisis kualitatif, prosesnya meliputi reduksi data (komentar dan saran dari para ahli dituliskan dalam bentuk teks), penyajian data (menyusun hasil data yang telah direduksi disusun ke dalam bentuk deskripsi, yang akan menunjukkan bahwa para ahli

menyatakan media *E-Comic* KEMBARA layak untuk dikembangkan), dan penarikan kesimpulan.

Kemudian pada teknik analisis kuantitatif, setiap butir data hasil validasi dianalisis dengan tujuan memperbaiki produk. Data validasi tersebut diolah secara kuantitatif dengan memberikan skor atau nilai berdasarkan ketentuan skala yang digunakan. Penelitian ini mengadopsi skala Likert sebagai acuan dalam proses penskoran.

Skala likert yang digunakan adalah skala likert dengan lima kategori yaitu 1 = sangat tidak setuju/sangat kurang, 2 = tidak setuju/kurang, 3 = netral/cukup, 4 = setuju/baik, 5 = sangat setuju/sangat baik. Pada lembar validasi ahli terhadap penilaian kelayakan media *E-Comic* KEMBARA menggunakan skala likert

1-5 yang berupa angket (Putri & Wiarta, 2022).

Tabel 4. Skala Likert

| Jawaban       | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik   | 5    |
| Baik          | 4    |
| Cukup         | 3    |
| Kurang        | 2    |
| Sangat Kurang | 1    |

Skor yang diperoleh selanjutnya dipresentasikan untuk mengevaluasi kelayakan produk dalam proses pembelajaran. Jumlah poin penilaian pada angket ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* masing-masing terdiri dari 15 butir, yang nantinya akan dihitung memakai rumus pada Gambar 1 (Nisa & Nugraheni, 2021):

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Skala nilai           | = 5   |
| Skor maksimum         | = skala nilai tertinggi x jumlah item<br>= 5 x 15 = 75  |
| Skor minimum          | = skala nilai terendah x jumlah item<br>= 1x15 = 15   |
| Interval/rentang skor | = $\frac{\text{Skor Maksimum}-\text{Skor Minimum}}{\text{Skala nilai}}$<br>= $\frac{75-15}{5} = 12$ |

Gambar 1. Perhitungan Interval Ahli

Rumus pada Gambar 2 digunakan untuk menghitung persentase tanggapan validator.

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Presentase tanggapan (%) | = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$                                   |
| Presentase terendah (%)  | = $\frac{\text{Skor minimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$<br>= $\frac{15}{75} \times 100\% = 20\%$               |
| Rentang persentase       | = $\frac{\text{Presentase tertinggi}-\text{Presentase terendah}}{\text{Skala nilai}}$<br>= $\frac{100\%-20\%}{5} = 16\%$ |

Gambar 2. Perhitungan Persentase Ahli

Berdasarkan perhitungan di atas maka kategori validasi pada validator ahli media, ahli materi dan uji coba siswa dapat dilihat pada Tabel 5 (Nisa & Nugraheni, 2021).

Tabel 5. Kategori Validasi Ahli Media, Materi dan Uji Coba Siswa

| Skala Nilai | Skor      | Persentase  | Tingkat Validasi   |
|-------------|-----------|-------------|--------------------|
| 5           | 63 - 75   | 84% - 100%  | Sangat Baik        |
| 4           | 51 - 62,9 | 68% - 83,9% | Baik               |
| 3           | 39 - 50,9 | 52% - 67,9% | Cukup Baik         |
| 2           | 27 - 38,9 | 36% - 51,9% | Kurang Baik        |
| 1           | 15 - 26,9 | 20% - 35,9% | Sangat Kurang Baik |

Untuk instrumen persentase ahli bahasa juga menggunakan Tabel 4 Skala Likert. Rumus yang digunakan juga sama, namun terdapat perbedaan pada perhitungannya. Hal tersebut dikarenakan angket ahli bahasa terdiri dari 10 item, sehingga perhitungan dapat dilihat pada Gambar 3.

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Skala nilai           | = 5  |
| Skor maksimum         | = skala nilai tertinggi x jumlah item<br>= 5 x 10 = 50   |
| Skor minimum          | = skala nilai terendah x jumlah item<br>= 1x10 = 10  |
| Interval/rentang skor | = $\frac{\text{Skor Maksimum}-\text{Skor Minimum}}{\text{Skala nilai}}$<br>= $\frac{50-10}{5} = 8$ |

Gambar 3. Perhitungan Interval Ahli Bahasa

Adapun untuk menghitung persentase tanggapan dari ahil bahasa dapat dilihat pada Gambar 4.

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Presentase tanggapan (%) | = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$                                   |
| Presentase terendah (%)  | = $\frac{\text{Skor minimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$<br>= $\frac{10}{50} \times 100\% = 20\%$               |
| Rentang persentase       | = $\frac{\text{Presentase tertinggi}-\text{Presentase terendah}}{\text{Skala nilai}}$<br>= $\frac{100\%-20\%}{5} = 16\%$ |

Gambar 4. Perhitungan Persentase Ahli Bahasa

Berdasarkan perhitungan di atas maka kategori validasi pada validator ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Validasi Ahli Bahasa

| Skala Nilai | Skor      | Persentase  | Tingkat Validasi   |
|-------------|-----------|-------------|--------------------|
| 5           | 42 - 50   | 84% - 100%  | Sangat Baik        |
| 4           | 34 - 41,9 | 68% - 83,9% | Baik               |
| 3           | 26 - 33,9 | 52% - 67,9% | Cukup Baik         |
| 2           | 18 - 25,9 | 36% - 51,9% | Kurang Baik        |
| 1           | 10 - 17,9 | 20% - 35,9% | Sangat Kurang Baik |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yang diberi nama E-Comic KEMBARA (Keberagaman Budaya di Nusantara) dengan materi Unit 3 Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan, Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV dan menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas IV melalui *google form*. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Rambutan 03 Pagi Jakarta Timur, guru menghadapi kesulitan pada pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru terbatas hanya menggunakan media *PowerPoint* (PPT) yang ditayangkan melalui proyektor. Jika tidak sempat untuk membuat PPT, guru biasa memberikan video dari Youtube yang berkaitan dengan materi sebagai media pembelajaran. Guru menyadari media yang digunakan tersebut masih belum menghasilkan dampak yang optimal, yang terlihat dari pemakaian media yang sama secara berulang-ulang, sehingga menyebabkan siswa tidak fokus dan sering merasa bosan setiap pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Alasan guru menggunakan media yang kurang

variatif yaitu akibat adanya keterbatasan waktu dalam pembuatan media.

Hal ini sejalan dengan pendapat siswa melalui kuesioner analisis kebutuhan yang disebar oleh peneliti. Siswa menyebutkan bahwa media yang biasa digunakan guru ketika mengajar di kelas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya media PPT. Menurut siswa, masalah yang sering dijumpai dalam belajar Pendidikan Pancasila di kelas yaitu media kurang bervariasi. Siswa merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Kebanyakan siswa memberikan alasan merasa kesulitan memahami materi tersebut dikarenakan kebudayaan Indonesia sangat banyak sehingga merasa sulit untuk mencari tahu dan menghafalkannya. Beberapa siswa lainnya menjawab seperti merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi tersebut dan hanya mengetahui budaya asal daerahnya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa merasa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan agar dapat memberikan informasi mengenai keberagaman budaya lainnya yang ada di Indonesia, sehingga dapat meningkatkan wawasan dan memudahkan siswa dalam memahami materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Komik dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* oleh siswa. Kemudian pada *E-comic* KEMBARA divisualisasikan keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian, makanan khas daerah dan diberikan fitur suara pada setiap panel komik sehingga anak dapat mendengar suara tokoh, musik daerah, dsbnya untuk menunjang gaya belajar auditorial.. Siswa tertarik dengan media yang terdapat gambar dan berbentuk digital sehingga dapat digunakan kembali dengan membukanya pada *gadget*.

Siswa memilih tertarik dengan media komik digital.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan membuat desain produk. Desain media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA dengan materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD diawali dengan menentukan nama komik digital yang berjudul *E-Comic* KEMBARA, yang mana kata "KEMBARA" merupakan singkatan dari "Keberagaman Budaya di Nusantara".

Setelah itu menentukan tokoh dalam komik yaitu Aminah, Abdul, Rio, Nara, Ola, dan Ibu guru. Kemudian peneliti membuat skenario alur cerita yang akan menjadi jalan cerita dalam komik.

Setelah tahapan desain, peneliti melanjutkan ke tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahap pengembangan, peneliti mulai melakukan pembuatan *E-Comic* KEMBARA diawali dengan sketsa secara manual dengan menggunakan pensil dan kertas A4. Adapun tampilan *E-comic* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *E-Comic* KEMBARA

Setelah itu, gambar dipindai dan didigitalisasi dengan menggunakan teknik *tracing* pada Adobe Illustrator CC 2018. Kemudian lanjut ke tahap

membuat halaman-halaman pendukung lainnya Setelah itu, komik diberikan warna dan balon percakapan pada setiap panel komik. Setelah proses desain

selesai, desain-desain tadi di *export* ke format gambar yaitu “.png” dengan kualitas screen 72ppi. Setelah itu, gambar-gambar yang sudah di *export* disusun menggunakan *PowerPoint*. Setelah bagian *E-Comic* selesai, pada setiap panel komik diberikan suara dengan format “.wav”. Setelah selesai, file Power Point akan diubah ke format html5 menggunakan Ispring. Setelah file sudah menjadi html5, file akan melalui tahap hosting. Kemudian file html5 tadi diunggah ke Cpanel yang merupakan platform manajemen hosting yang berfungsi untuk mengelola layanan hosting, domain, dan website. Setelah file selesai diunggah, link dari *E-Comic* KEMBARA sudah dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui link dengan koneksi internet pada *smartphone*. Berikut ini tampilan isi dari *E-Comic* KEMBARA.

Setelah media dibuat, peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli yang terdiri dari ahli materi, media dan bahasa. Persentase kelayakan media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA dari segi materi mendapatkan tingkat pencapaian 92%, dengan kualifikasi sangat baik, akan tetapi memiliki beberapa hal yang perlu direvisi. Persentase kelayakan media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA dari segi media mendapatkan tingkat pencapaian 98,66%, dengan kualifikasi sangat baik. Persentase kelayakan media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA dari segi bahasa mendapatkan tingkat pencapaian 98% dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 7. Hasil Validasi Para Ahli

| No | Validator   | Persentase | Kategori    |
|----|-------------|------------|-------------|
| 1  | Ahli Materi | 92%        | Sangat Baik |
| 2  | Ahli Media  | 98,66%     | Sangat Baik |
| 3  | Ahli Bahasa | 98%        | Sangat Baik |

Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, peneliti memperbaiki produk berdasarkan masukan dari ahli materi. Ahli materi memberikan perbaikan yaitu; 1) mengubah gambar tokoh ibu guru yang memakai kerudung dengan pakaian adat Jawa menjadi tidak memakai kerudung (memakai sanggul) supaya guru tidak hanya mewakili salah satu agama dan terlihat jelas pakaian adat khas Jawanya, 2) terdapat beberapa gambar orang (figuran dalam cerita) yang tidak digambarkan secara lengkap mata, hidung, mulutnya, sehingga harus diperbaiki dengan menggambar wajah dengan lengkap. 3) soal evaluasi yang sudah diberikan pada *E-Comic* KEMBARA hanya baru pilihan ganda dan 1 essay yang menyebutkan nama rumah adat dan pakaian daerah beserta asalnya, perlu ditambahkan soal menganalisis berdasarkan konflik yang terjadi dalam cerita berupa soal HOTS atau Essay.

Setelah peneliti melakukan perbaikan, tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi, produk diujicobakan kepada siswa. Produk yang telah dibuat, digunakan oleh siswa kelas IV SD sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Peneliti melakukan uji coba melalui 3 tahapan uji coba, yaitu; *one to one*, *small group*, dan *field test*. Tahap *one to one* melibatkan 3 siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba *one to one*, media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD memperoleh skor dengan presentase sebesar 96% dengan kualifikasi Sangat Baik.

Tahap *small group* melibatkan 5 siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil perhitungan uji *small group*, media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD memperoleh

skor dengan presentase sebesar 98,13% dengan kualifikasi sangat baik.

Tahap terakhir yaitu *field test* melibatkan 30 siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil perhitungan uji *field test*, media pembelajaran *E-Comic* KEMBARA pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD memperoleh skor dengan persentase sebesar 97,95% dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Siswa

| No | Tahap Uji Coba     | Persentase | Kategori    |
|----|--------------------|------------|-------------|
| 1  | <i>One To One</i>  | 96%        | Sangat Baik |
| 2  | <i>Small Group</i> | 98,13%     | Sangat Baik |
| 3  | <i>Field Test</i>  | 97,95%     | Sangat Baik |

Pada tahap uji coba *one to one*, peneliti juga melakukan wawancara dengan ketiga siswa tersebut untuk meminta pendapat mengenai media *E-Comic* KEMBARA yang sudah digunakan untuk mendukung dari hasil angket uji *one to one*. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa tersebut, siswa menjelaskan “materi dalam *E-Comic* KEMBARA nya mudah dipahami, sangat membantu dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Siswa lainnya menambahkan “Bahasa yang digunakan juga sudah jelas, sederhana dan mudah dipahami”. Terkait dengan penampilan media, siswa memberikan komentar “Tampilan *E-Comic* sangat menarik, warnanya cerah dan bagus, sangat suka dengan gambar-gambarnya, tata letaknya juga sudah pas dan bagus”. Siswa lainnya berpendapat “*E-Comic* KEMBARA sudah menyediakan contoh/ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran seperti terdapat beragam rumah adat, pakaian adat, masakan khas daerah tari daerah dan lirik lagu daerah”. Terakhir,

ketiga siswa sepakat merasa *E-Comic* KEMBARA ini membuat mereka lebih tertarik untuk belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan.

Berdasarkan hasil dan kualifikasi yang diperoleh dari hasil validasi para ahli serta uji coba pada siswa, *E-Comic* KEMBARA sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan sangat layak digunakan dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Siswa merasa senang karena merasa *E-Comic* KEMBARA merupakan media yang sangat menarik dan menyenangkan saat digunakan, serta dapat menambah ilmu baru. Sebagaimana jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu Wulandari & Suniasih (2022), media komik konvensional (buku) masih terdapat beberapa kekurangan seperti berbahan kertas yang dapat mudah robek dan basah apabila terkena air, memiliki keterbatasan bentuknya yang besar dan cukup sulit untuk dibawa anak SD. Sedangkan media *e-comic* sangat efektif dan praktis untuk dibawa kemana-kemana karena dapat dibuka pada situs web melalui gadget, bersifat tahan lama, dapat membuat siswa semakin tertarik lagi untuk membacanya dikarenakan siswa sendiri dapat mengoperasikan mengklik setiap tombol yang terdapat dalam *e-comic*.

*E-Comic* KEMBARA dengan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan telah sesuai dengan manfaat dari penggunaan media pembelajaran itu sendiri yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memberikan motivasi saat proses pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model Hannafin & Peck, dapat disimpulkan

bahwa *E-Comic* KEMBARA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Proses pengembangan media ini melibatkan tiga tahapan utama: analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan serta implementasi. Pada tahap analisis kebutuhan, teridentifikasi bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang bervariasi dan sering membuat siswa merasa bosan, sehingga media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan.

*E-Comic* KEMBARA yang berbentuk digital dan mengandung gambar menjadi pilihan yang menarik bagi siswa. Pada tahap desain, media ini dirancang dengan materi yang sesuai dan menarik. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, *E-Comic* KEMBARA dihasilkan dengan kualitas visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan media ini memiliki kualifikasi sangat baik, dan uji coba pada siswa juga memberikan hasil yang memuaskan. Dengan demikian, *E-Comic* KEMBARA terbukti efektif dalam memudahkan siswa memahami materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan serta dapat memberikan motivasi tambahan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian pengembangan *E-Comic* KEMBARA ini, media ini dapat membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Dengan penggunaan media *e-comic* ini, siswa jadi semangat membaca dan memahami isi *E-Comic* KEMBARA, siswa lebih terinspirasi untuk menerapkan nilai-nilai kebinekaan dan toleransi budaya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga membantu guru

mengintegrasikan media ini dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Media *E-comic* KEMBARA jadi menginspirasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif untuk siswa.

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu; 1) produk *E-Comic* KEMBARA ini hanya membahas Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV SD, 2) penggunaan media *E-Comic* KEMBARA harus menggunakan jaringan internet karena media hanya dapat diakses melalui link website.

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan menggunakan model Hannafin & Peck. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, misalnya dengan menambahkan elemen multimedia interaktif atau gamifikasi agar media pembelajaran lebih menarik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.  
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*.
- Ernawati, Y. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 7.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220.

- <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hartati, T. (2021). Strategi Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Inayati, U. (2022). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di Sd/Mi. Icie: International Conference On Islamic Education, 2, 293–304.
- Karimah, I. L. A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2022). *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023*. 15(2), 203.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2019). *Media pembelajaran manual dan digital*.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/Annisa.V13i1.26>
- Mubarok, H., Latifa, H. L., Rhosaliana, I. A., Fatchurrohman, I., Royani, I., Kusriani, I., Azhari, I., Rizki, I. C., & Devi, I. (2023). Analisis Perkembangan Kognitif, Sosio-Emosional, Moral, Bahasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran: Bunga Rampai. Cahya Ghani
- Mulyono, T. (2020). Metode dan Media Pembelajaran. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Nurmalia, L., Iswan, I., Prasanti, A., Syahidah, H., & Azizah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas
- II. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Nursalim, M. (2020). Kurikulum dan Pengembangan Materi Pembelajaran. Surabaya: Airlangga University Press.
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Masfufah, H., & Pratiwi, R. H. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran *E-Comic* Bagi Guru SDN Suko Sidoarjo. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 771–778.
- Sabda, M., Akbar, F., Hidayat, O. S., Hasanah, U., & Jakarta, U. N. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah*. 160–167.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang Sd Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Ipmas*, 2(2), 55–62.