

Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Mendalam Pada Dimensi Kewargaan Siswa Sekolah Dasar

Risma Amaliya ^{1*}, Sony Zulfikasari ²

Correspondensi Author

^{1,2} Teknologi Pendidikan,
Universitas Negeri
Semarang, Indonesia

Email:

rismaliyaa@students.unnes.ac.id
zulfike@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Pengembangan,
Komik Digital,
Media Pembelajaran,
Deep Learning,
Dimensi Kewargaan,
Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak. Masalah utama yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah karena rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewargaan serta pendekatan pembelajaran yang masih cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan.. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Selanjutnya teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, serta kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrumen skala likert dalam 5 kategori skor penilaian yang digunakan dalam lembar validasi dan angket respons pendidik dan peserta didik. Hasil pengembangan komik digital memenuhi kriteria layak oleh ahli media dan ahli materi. Uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 92,1% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,8% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun respon dari pendidik dan peserta didik juga menunjukkan nilai yang cukup baik yakni dengan rata-rata sebesar 96,2% dan 86,9% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan hasil review para ahli dan respon pengguna terhadap media komik digital yang dikembangkan sebesar 92% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Karena itu, dengan hasil nilai yang diperoleh dari pengembangan media komik digital sebagai penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Abstract. The main problem that is the background of this research is due to the low understanding of students' civic values and learning approaches that still tend to be monotonous. This research aims to develop and produce products in the form of learning media that can be used as a support for deep learning in the civic dimension. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Furthermore, the data collection technique uses observation, interview, and questionnaire methods. The data analysis technique used is a quantitative descriptive technique using a likert scale instrument in 5 categories of assessment scores used in validation sheets and questionnaires of educators and students' responses. The results of digital comic development meet the criteria of feasibility by media experts and material experts. The feasibility test by media experts received an average score of 92.1% with the very

good category. Furthermore, from material experts, an average score of 92.8% was obtained, which was included in the very good category. The response from educators and students also showed quite good scores, with an average of 96.2% and 86.9% in the very good category. Thus, the average overall results of expert reviews and user responses to digital comics media developed at 92% are included in the very good category. Therefore, with the results of the value obtained from the development of digital comic media as a support for deep learning in the citizenship dimension, it is declared feasible to be used by students in learning.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan karakter dan kewargaan merupakan salah satu aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Isnayanti et al, 2025). Pendidikan kewargaan di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab, berjiwa nasionalisme, serta mampu menghargai keberagaman dan mematuhi aturan sosial. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran mendalam (*deep learning*), pembelajaran kewargaan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan saja, tetapi juga membentuk pribadi siswa agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, toleran, serta aktif dalam kehidupan sosial. Pembelajaran mendalam memiliki tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) sehingga siswa dapat menginternalisasikan nilai-nilai kewargaan secara efektif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Munadzifah et al, 2025; Paturuhman et al, 2025).

Profil Lulusan Pembelajaran Mendalam dimaknai sebagai pendekatan yang menciptakan suasana dan proses belajar yang berkesadaran, bermakna, serta menggembirakan melalui pengembangan olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pada profil lulusan sendiri terdiri dari 8 dimensi yaitu, (1) Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Kewargaan; (3) Penalaran Kritis; (4) Kreativitas; (5) Kolaborasi; (6) Kemandirian; (7) Kesehatan; dan (8) Komunikasi. Profil ini membentuk karakter siswa yang kuat, siap menghadapi tantangan global, serta mampu berkontribusi positif kepada masyarakat serta memiliki tujuan untuk menciptakan generasi yang berintegritas, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Survei Indonesia (LSI) tahun 2018 menunjukkan bahwa hanya 6,2% saja siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar tentang materi wawasan kebangsaan. Kemudian hasil survei yang dilakukan oleh Litbang Kompas dan Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (PSKI) tahun 2022 menunjukkan sekitar 28,6% siswa memahami Pancasila di ruang kelas, dan 21,7 % siswa memahaminya dari media sosial. Selanjutnya menurut hasil skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di sekolah, Indonesia mendapatkan skor 369 dengan peringkat 69 dari 81 negara (Neuman, 2022.; Mustakim et al, 2024). Fakta ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami wawasan kebangsaan atau nilai-nilai pancasila masih rendah.

Profil Lulusan Pembelajaran Mendalam dijelaskan bahwa dimensi kewargaan merupakan bagian integral dari profil lulusan mendalam yang mencakup pemahaman siswa terhadap sikap siswa agar dapat menghargai perbedaan, mampu bekerja sama, bersikap inklusif, serta aktif dalam komunitasnya. Fokus kewargaan menekankan pada kesadaran peserta didik untuk berperan aktif dalam mewujudkan kebaikan bersama sebagai warga negara maupun warga dunia (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Dalam konteks ini, penguatan nilai-nilai kewargaan menjadi bagian penting yang harus ditanamkan sejak pendidikan dasar, karena masa sekolah dasar merupakan tahap perkembangan awal ketika mulai mengenal lingkungan sosial, norma, dan nilai-nilai hidup bersama. Selain itu, banyak siswa yang menganggap materi kewargaan sebagai hafalan semata, sehingga nilai-nilai yang diajarkan kurang membekas dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Profil lulusan ini memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dalam membentuk individu yang berkarakter, bersikap, dan berperilaku sesuai dengan nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Melalui pembelajaran dengan dimensi kewargaan, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, termasuk mampu menginternalisasi nilai-nilai luhur seperti toleransi, gotong royong, kejujuran, dan rasa cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mana tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menuju masyarakat khususnya generasi muda yang berpengetahuan, berpikir kritis dan bernalar, maka literasi harus ditingkatkan termasuk di dalamnya yaitu tingkat baca, berpikir kritis, dan kecakapan dalam menggunakan teknologi (Ginting, 2021). Pada penelitian pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar menyatakan bahwa penggunaan teknologi atau media pembelajaran digital dianggap dapat meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar (Monalisa et al., 2024). Satu dari beberapa keterampilan penting yang membutuhkan pemahaman yang baik adalah keterampilan membaca pemahaman. Media komik digital merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi dengan jenis media grafis yang mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Mustikasari et al., 2020).

Komik digital memberikan pengalaman visual, inventif, dan berurutan bagi siswa yang belajar secara mandiri. Siswa yang kurang dalam hal memahami literatur dari sebuah bacaan dapat menggunakan alternatif media komik digital untuk membantu memahami bacaan dan menekankan pada kemampuan berpikirnya (Astuti et al., 2017). Media komik digital tidak hanya diciptakan sebagai hiburan semata, namun juga dapat menjadi media pembelajaran dengan menyatukan bahan ajar atau materi ke dalam gambar yang mampu merepresentasikan pemikiran siswa dengan jelas (Batubara, 2017). Visual dalam komik dapat dijadikan media dalam mempengaruhi tingkat berpikir siswa pada empat indikator penting yaitu mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga penggunaan media komik digital dapat membantu siswa dalam memahami bacaan serta meningkatkan motivasi belajar (Kusuma et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penerapan pembelajaran pada karakter pancasila mengenai pemilihan media komik digital didasari oleh alasan bahwa tujuan pembelajaran di kelas tidak hanya untuk mentransformasikan pengetahuan saja, melainkan juga digunakan untuk menumbuhkan peran aktif siswa.

Beberapa riset menunjukkan bahwa komik digital mampu digunakan sebagai media dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait pembelajaran. Seperti pada sebuah penelitian yang menjelaskan bahwa media komik memberikan pengalaman membaca visual, inventif, dan berurutan bagi siswa yang belajar sendiri (Setyowati et al., 2023). Kemudian pada penelitian lain juga menjabarkan bahwa komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar (Mahendra et al, 2021). Serta penelitian lain yang menyebutkan bahwa untuk dapat meningkatkan metode pembelajaran terkini melalui media digital, komik literasi berbasis karakter menjadi pilihan utama dalam membangun nilai-nilai pendidikan positif di kalangan siswa sekolah dasar (Rina et al., 2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan komik digital yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan siswa sekolah dasar, dengan menyesuaikan konten pada penguatan karakter, nilai kebangsaan, dan kemampuan berpikir reflektif siswa. Pembentukan karakter dimulai dari diri sendiri ketika seorang guru dapat memberikan contoh perilaku atau karakter yang baik kepada peserta didik di lingkungan sekolah (Zein et al., 2023). Korelasi antara kepribadian dengan unsur visual dalam gambar memudahkan peserta didik dalam menerima informasi yang ditampilkan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan menjelaskan bahwa siswa masih kurang memahami makna sikap kewargaan yang sejalan dengan nilai-nilai karakter Pancasila. SD Negeri Ngijo 02 menjadi salah satu sekolah yang mengalami kurangnya siswa dalam menunjukkan empati terhadap teman dan masih pasif dalam kegiatan partisipatif di sekolah. Masih ada siswa khususnya pada kelas tinggi merasa lebih senior dibanding adik kelasnya sehingga seringkali melakukan intimidasi kepada adik kelasnya yang lebih muda usianya. Bahkan terdapat siswa yang cenderung dikucilkan karena dianggap berperilaku aneh sehingga anak tersebut lebih sering menyendiri dan pasif di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran nilai-nilai kewargaan belum mengakar secara mendalam dan masih bersifat kognitif semata tanpa diikuti oleh internalisasi dan tindakan nyata. Salah satu penyebab utama dari lemahnya internalisasi nilai-nilai kewargaan adalah pendekatan pembelajaran yang masih tradisional dan berpusat pada guru.

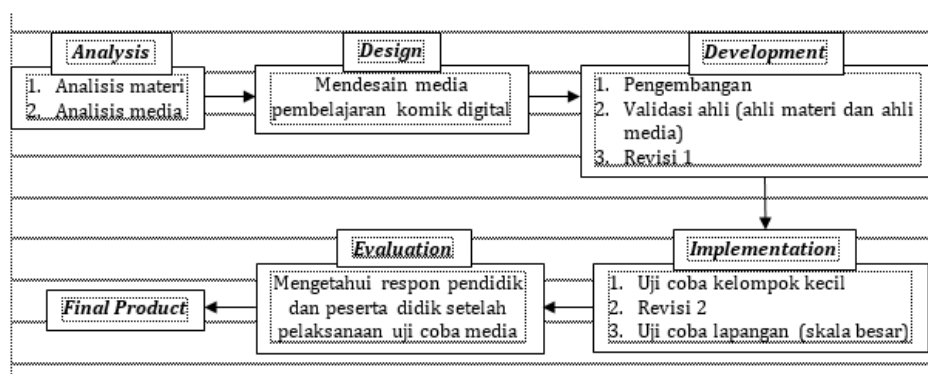
Kurangnya motivasi serta terbatasnya bahan ajar yang digunakan menjadi salah satu hambatan dalam implementasinya. Para siswa lebih tertarik mempelajari materi pelajaran yang interaktif dan menarik yang salah satunya dengan menggunakan media visual. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan proses belajar siswa yang lebih cepat paham dan lebih antusias ketika guru mengajar menggunakan media visual maupun audiovisual. Ini dikarenakan mereka bisa langsung melihat gambaran langsung tentang materi yang dipelajari melalui gambar-gambar yang disajikan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran diketahui dapat memperjelas informasi belajar sehingga mudah dipahami siswa (Utama et al., 2023). Dengan menggunakan representasi visual dalam pembelajaran, seperti grafik, diagram, ataupun gambar lain dapat memfasilitasi pemahaman dan literasi di kalangan siswa sekolah dasar (Abrori et al., 2024). Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala baik itu dari segi sarana dan prasarana ataupun dari tenaga pendidik dalam menyediakan media pembelajaran visual. Sekolah memiliki siswa yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap literasi visual sehingga memungkinkan implementasi media pembelajaran yang menarik dan berpotensi aktif. Sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran termasuk media visual yang dapat digunakan secara mandiri oleh para siswa agar motivasi dalam belajar terus meningkat.

Daya tarik visual media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran, di mana tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Insani et al., 2023). Dengan demikian, penerapan komik digital pada dimensi kewargaan diarahkan untuk memperkuat penguasaan siswa dalam memahami makna dari nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dimensi tersebut dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan melalui pembelajaran pada penguatan karakter kewargaan. Media komik digital yang dibuat mengutamakan pengukuran pada aspek pembelajaran, yaitu berbahasa dan menulis (Putro et al, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media komik digital terhadap pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan siswa kelas IV SD Negeri Ngijo 02. Unsur kebaruan atau keunikan dalam penelitian ini terletak pada dimensi pembelajaran mendalam yakni dimensi kewargaan sebagai variabel utama yang belum ditelaah secara spesifik pada penelitian serupa, sehingga perlu dikaji lebih lanjut terutama kaitannya dengan dimensi kewargaan yang mana sejalan dengan karakteristik peserta didik masa kini dan kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang menjadi acuan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE berperan sebagai pedoman dalam merancang serta infrastruktur program pelatihan yang efektif, adaptif, dan mampu mendukung kinerja pelatihan, serta digunakan untuk pengembangan instruksional (Febriyanti et al., 2023). Model pengembangan ini dipilih karena melalui proses kerja yang sistematis di lapangan, yakni sebelum lanjut ke tahap selanjutnya, tahap sebelumnya sudah dievaluasi dan diperbaiki sehingga harapannya menghasilkan produk yang efektif.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngijo 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa belum terdapat penelitian serupa yang dilaksanakan di instansi tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, serta kuesioner. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrumen skala likert dalam 5 kategori skor penilaian yang digunakan dalam lembar validasi dan angket respons pendidik dan peserta didik. Adapun langkah uji coba yang digunakan menggunakan 3 bentuk uji coba menurut *Dick and Carey* (Renaldie et al., 2024).

Uji coba perorangan (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field evaluation*). Uji coba kelompok kecil, dilakukan untuk memungkinkan

mengetahui lebih rinci bagaimana media membantu tujuan pembelajaran dengan mengamati interaksi dan respons pengguna, kemudian melakukan perbaikan kekurangan sebelum diterapkan lebih luas. Subjek atau responden penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02 yang terdiri dari 5 orang. Kemudian setelah melalui proses perbaikan media, dilaksanakan uji coba dengan skala yang lebih besar dengan subjek penelitiannya adalah pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02 dengan jumlah 21 orang, yakni terdiri dari 3 guru dan 18 peserta didik. Selanjutnya pelaksanaan uji validitas media pembelajaran komik digital dilakukan oleh validator berkompeten yang meliputi ahli media dan ahli materi. Validator diminta untuk melakukan penilaian secara umum serta memberikan saran terhadap media komik digital yang dikembangkan guna menentukan kelayakan atau kebutuhan perbaikan. Skor persentase yang diubah menjadi nilai kualitatif memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. *Klasifikasi Skor Persentase Kelayakan Media (Sugiyono, 2019)*

Kategori	Klasifikasi
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan table 1, penilaian pengembangan media pembelajaran ini, kriteria penilaian dilihat dengan skor persentase. Nilai persentasi yang semakin tinggi, menunjukkan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan semakin baik.

Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

Penelitian ini, pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui kelayakan media, serta respon pendidik dan peserta didik terhadap media komik digital. Adapun hasil penelitian pengembangan media komik digital sesuai dengan langkah-langkah berikut:

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal pada penelitian ini, yang mana pada tahap ini dilakukan analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa masih banyak peserta didik di SD Negeri Ngijo 02 yang kurang memahami dan menerapkan makna dari sikap kewargaan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Dari hasil wawancara yang dilakukan, peserta didik cenderung lebih cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang banyak dilakukan dengan metode ceramah. Hal ini dikarenakan pada penerapan pembelajaran mendalam khususnya dimensi kewargaan, guru masih melakukan pendekatan dengan cara tradisional dan berpusat pada guru.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, banyak siswa telah memiliki *smarthphone* pribadi, namun pemanfaatannya masih lebih dominan untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah minimnya pengawasan dan bimbingan orang tua, mengingat banyak orang tua yang harus fokus bekerja sehingga pendampingan terhadap pemanfaatan teknologi oleh anak menjadi terbatas (Rachman et al, 2024). Hal ini tentu dapat menyebabkan peserta didik cenderung asyik menyendiri dan kurang bergaul dengan teman sebaya sehingga menyebabkan jiwa bersosialisasi dan rasa kepedulian dalam diri anak berkurang.

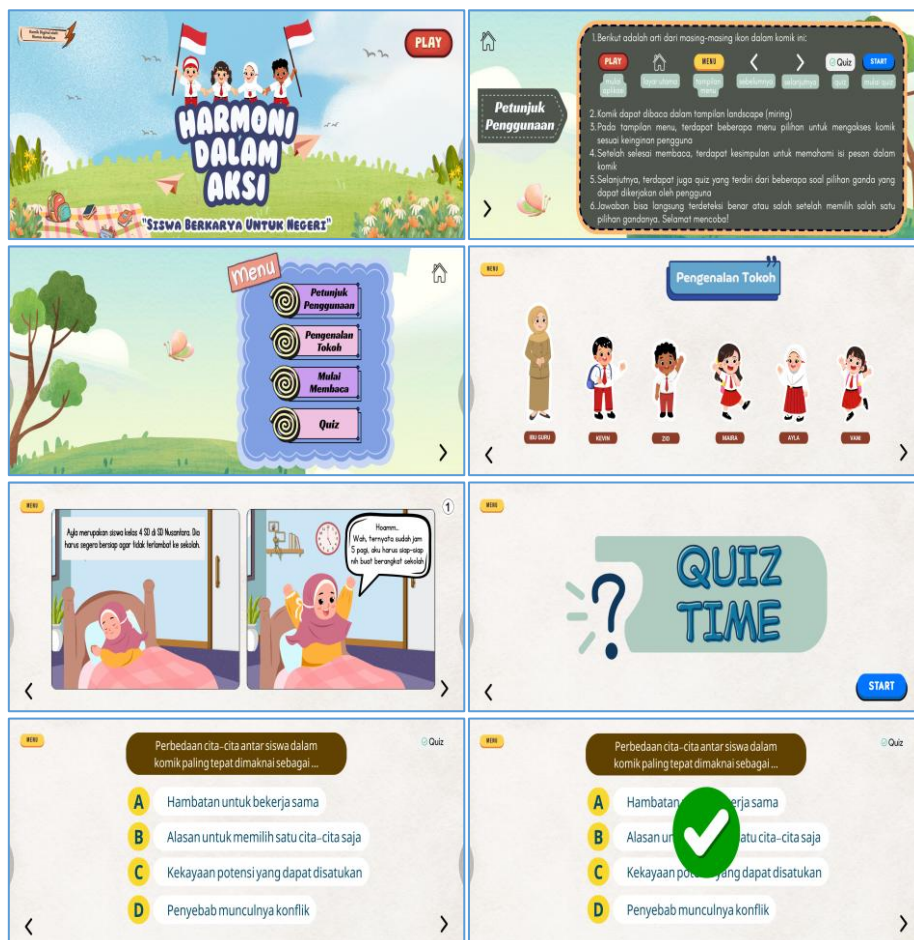
Kondisi tersebut tentu belum selaras dengan fokus kewargaan yang menekankan pada pembentukan kepedulian, tanggung jawab sosial, serta kemampuan peserta didik dalam mematuhi aturan dan norma dalam kehidupan sosial. Begitu juga dengan wawancara oleh beberapa guru diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran nilai kewargaan masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran serta kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung di sekolah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya inovasi media yang atraktif dan mudah digunakan dengan harapan mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Atas dasar kebutuhan tersebut, maka dikembangkan sebuah media berupa komik digital sebagai solusi untuk memfasilitasi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mendalam dimensi kewargaan.

Design (Perancangan)

Tahap ini peneliti mulai membuat rancangan diantara lain yaitu: (1) Mendesain media pembelajaran komik digital; (2) Menyesuaikan materi, gambar, serta narasi yang sesuai dengan dimensi kewargaan; (3) Membuat lembar validasi ahli media dan ahli materi.

Development (Pengembangan)

Hasil pada tahapan ini ialah media yang dikembangkan berupa website berbasis internet yang dapat diakses melalui *smartphone* ataupun komputer. Adapun tampilan dari media komik digital adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Komik Digital

Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Komik Digital menampilkan rangkaian antarmuka media pembelajaran berbasis komik digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran literasi dan penanaman nilai kebersamaan pada siswa sekolah dasar. Tampilan media diawali dengan halaman sampul berjudul “Harmoni dalam Aksi: Siswa Berkarya untuk Negeri” yang menggunakan ilustrasi menarik untuk membangun motivasi belajar siswa, dilanjutkan dengan menu utama yang memuat fitur Petunjuk Penggunaan, Pengenalan Tokoh, Mulai Membaca, dan Quiz guna memudahkan navigasi pengguna. Bagian pengenalan tokoh menyajikan karakter guru dan siswa dengan latar belakang yang beragam sebagai pengantar alur cerita, sementara bagian komik digital menyuguhkan panel cerita bergambar disertai dialog sederhana yang mengangkat pesan moral tentang kerja sama, toleransi, dan pemaknaan perbedaan sebagai potensi bersama. Media ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif berbentuk pilihan ganda yang memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa sebagai sarana evaluasi pemahaman.

Secara keseluruhan, tampilan media pembelajaran komik digital ini dirancang secara sistematis dan interaktif dengan mengintegrasikan unsur visual, teks, dan evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung proses pembelajaran yang bermakna. Selanjutnya uji kelayakan melalui ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh 2 dosen ahli media dan validasi materi dilakukan oleh 2 guru SD Negeri Ngijo 02. Berikut adalah hasil data dari ahli media:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
Kejelasan visual	22,5	90%	Sangat Baik
Kemudahan dalam pengguna	20	100%	Sangat Baik
Estetika	33	94,2%	Sangat Baik
<i>Bubble speech</i> (balon ucapan)	29,5	84,2%	Sangat Baik
Rata - rata		92,1%	

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media terhadap media komik digital diketahui bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 92,1% yang artinya media ini sudah layak digunakan. Hal ini dinilai berdasarkan tampilan media, pemilihan warna, tata letak, fungsi tombol, serta kemudahan pengoperasian oleh pengguna. Adapun saran dari validator ahli media ialah penambahan menu petunjuk penggunaan, tata letak dalam penulisan percakapan dan *speech bubble* lebih diperhatikan lagi, urutan menu yang disesuaikan, serta penambahan *quiz* sebagai evaluasi. Hal ini sudah dilakukan sehingga dapat dikatakan bahwa media layak diujicobakan dengan revisi yang sesuai saran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
Kebahasaan	42,5	94,4%	Sangat Baik
Penyajian ilustrasi	19	95%	Sangat Baik
Penyajian materi	34	97,1%	Sangat Baik
Nilai edukatif	32,5	92,8%	Sangat Baik
Rata - rata		92,8%	

Berdasarkan table 3 diatas, hasil analisis validasi ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 92,8%. Adapun beberapa aspek yang dinilai oleh para ahli materi ialah kebahasaan, kesesuaian materi dengan penyajian ilustrasi, soal evaluasi, serta nilai edukatif dalam media komik digital. Saran dari ahli materi yaitu pada penulisan kata dan tanda baca serta pemilihan kata yang perlu diperhatikan lagi. Dengan demikian berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata 92,45% yang

masuk kategori sangat baik sehingga media komik digital pada dimensi kewargaan ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi media pembelajaran dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Pada uji coba kelompok kecil, subjek penelitiannya adalah 5 peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02. Uji coba dilakukan dengan cara menjelaskan cara penggunaan media komik digital kemudian peserta didik memberikan respon pengguna sebagai tanggapan tentang media yang dibuat. Kemudian setelah melalui proses perbaikan media, dilaksanakan uji coba dengan skala yang lebih besar dengan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02 yang terdiri dari 18 orang. Dari hasil uji coba ini, diperoleh respon positif dan interaktif dari peserta didik.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yakni evaluasi, para pendidik dan peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon serta saran setelah menggunakan media komik digital. Hal ini dilakukan sebagai pertimbangan kembali apakah media yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan secara luas. Berikut adalah hasil respon dari pendidik dan peserta didik:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Pendidik

Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
Penyajian materi	30	100%	Sangat Baik
Penyajian ilustrasi	18,6	93,3%	Sangat Baik
Estetika	24	96%	Sangat Baik
Kebahasaan	14,3	95,5%	Sangat Baik
Rata - rata		96,2%	

Berdasarkan hasil angket dari respon pendidik diketahui bahwa nilai yang diperoleh memiliki rata-rata 96,2% yang artinya masuk dalam kategori sangat baik. Kemudian saran yang diberikan oleh pendidik adalah dengan menambahkan pesan moral atau kesimpulan pada akhir bacaan komik dan diletakkan sebelum menu tampilan *quiz*. Hal ini juga sudah dilakukan perbaikan sehingga media komik digital sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
Kemudahan pemahaman	20,78	83,1%	Sangat Baik
Kemudahan penggunaan	27,06	90,1%	Sangat Baik
Minat terhadap media pembelajaran	17,5	87,5%	Sangat Baik
Rata - rata		86,9%	

Berdasarkan tabel 5 diatas, hasil angket respon peserta didik, diperoleh nilai rata-rata yang cukup baik yaitu 86,9% yang masih termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek yang dinilai lebih mengutamakan pada kenyamanan pengguna dalam pengoperasian media ini. Respon yang didapatkan dari peserta didik juga positif serta mampu memberikan pengalaman baru sehingga pembelajaran lebih interaktif dan tidak monoton. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran komik digital dimensi kewargaan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation). Konsep ADDIE ini memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli media, materi, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik. Ketika model pengembangan ini digunakan, proses dalam pengembangan dianggap berurutan dan sistematis serta interaktif, yang mana hasil evaluasi pada setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap selanjutnya (Savitri et al, 2020). Oleh karena itu model pengembangan ini dipilih karena melalui proses kerja yang sistematis di lapangan, yakni sebelum lanjut ke tahap selanjutnya, tahap sebelumnya sudah dievaluasi dan diperbaiki sehingga harapannya menghasilkan produk yang efektif.

Proses pengembangan media komik digital ini dimulai dari melaksanakan analisis kebutuhan berupa materi dan media. Melalui analisis tersebut, diantaranya ditemukan adanya potensi dari penggunaan *smartphone* yang masif di kalangan anak usia sekolah dasar pada era perkembangan teknologi ini, namun dalam penggunaannya masih belum bijak. Selanjutnya ditemukan juga masalah berupa kurangnya siswa dalam menunjukkan empati terhadap teman dan masih pasif dalam kegiatan partisipatif di sekolah khususnya dalam internalisasi nilai-nilai kewargaan karena pendekatan pembelajaran yang masih tradisional dan berpusat pada guru. Oleh karena itu dilaksanakanlah analisis pengguna pada kelas tinggi di SD termasuk juga analisis materi. Kebutuhan teknologi dalam era saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran mendalam, dengan menggabungkan berbagai metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, proyek, dan penggunaan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan transformatif (Fitriani et al, 2025). Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, maka menjadi dasar awal dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital sebagai penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan.

Selanjutnya adalah langkah mendesain pembelajaran. Pada tahap ini, pembuatan desain media pembelajaran komik digital tidak didasarkan oleh silabus resmi dari kurikulum pendidikan karena pada topik ini bukan merupakan bagian dari mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum nasional. Dengan demikian, pembuatan materi dalam media ini didasarkan pada literatur yang relevan seperti penelitian terdahulu dan naskah akademik pembelajaran mendalam oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Tujuan dari pengembangan media ini ialah untuk menyediakan alat yang efektif dalam memberikan edukasi pada peserta didik tentang pentingnya nilai-nilai kewargaan dan manfaatnya bagi kehidupan sosial.

Sasaran kompetensi yang diharapkan dari penggunaan media ini yakni berupa peningkatan pemahaman siswa tentang definisi dimensi kewargaan, nilai-nilai kewargaan, serta bagaimana contoh penerapan dan manfaat dimensi kewargaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pengembangan komik digital ini, dapat membantu guru untuk lebih berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi karena komik dalam versi digital dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik sehingga mudah digunakan dan lebih bersifat interaktif (Fitri et al., 2023). Tahapan desain selanjutnya adalah membuat lembar validasi ahli media dan ahli materi yang akan digunakan sebagai penilaian dalam uji kelayakan media komik digital.

Tahapan berikutnya adalah *development* atau pengembangan. Pada tahapan ini peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain dan mencari aset yang menarik. Canva sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan (*user-friendly*) dapat memfasilitasi kreativitas dan pengembangan media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif (Musannadah et al, 2022). Peneliti juga menggunakan platform desain dan *prototyping* berbasis web yaitu Marvel App. Marvel App merupakan platform

desain online yang dapat membantu dalam membuat desain produk digital secara online dan bersifat interaktif, serta desain tersebut bisa disimpan di platform sehingga mudah diakses dari perangkat apa pun (Alfu et al., 2024). Dengan adanya platform ini, desain komik digital yang telah dibuat di aplikasi Canva dapat di *export* dan diatur sedemikian rupa agar menghasilkan website yang interaktif.

Website tersebutlah yang nantinya dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dalam mengakses komik. Setelah produksi media selesai, selanjutnya peneliti melakukan validasi instrumen, uji kelayakan ahli media serta ahli materi. Pada kegiatan validasi instrumen, validator menyatakan jika instrumen dapat digunakan sesuai dengan saran. Penilaian dilakukan dengan memberikan angket kelayakan yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan dan saran untuk perbaikan media agar media dapat diketahui sudah layak atau belum untuk diuji cobakan kepada pengguna. Hasil validasi dari ahli media terhadap seluruh aspek menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 92,1% yang berarti termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya nilai yang diperoleh dari ahli materi rata-rata 92,8% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi penilaian ahli ini bersifat pemikiran rasional dengan cara menghadirkan pakar atau ahli produk terkait untuk mengetahui kelemahan dan kekuatannya dan belum bersifat fakta lapangan (Sugiyono, 2019).

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Pada uji coba kelompok kecil, subjek penelitiannya adalah 5 peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02. Uji coba dilakukan dengan cara menjelaskan cara penggunaan media komik digital kemudian peserta didik memberikan respon pengguna sebagai tanggapan tentang media yang dibuat. Kemudian setelah melalui proses perbaikan media, dilaksanakan uji coba dengan skala yang lebih besar dengan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngijo 02 yang terdiri dari 18 orang. Dari hasil uji coba ini, diperoleh respon positif dan interaktif dari peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, hal-hal yang bisa dijadikan sebagai indikator peningkatan pemahaman siswa tentang dimensi kewargaan dapat dilihat dari penggunaan media belajar yang digunakan agar merangsang keterlibatan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan guru (Fitri et al., 2023).

Tahapan terakhir yakni evaluasi, dilakukan dengan membagikan angket kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui respon setelah menggunakan komik digital. Dari pengisian angket tersebut diketahui respon dari pendidik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,2% yang artinya media pembelajaran dikategorikan sangat baik, lalu pada respon peserta didik juga menunjukkan nilai yang cukup baik yakni dengan rata-rata 86,9% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti komik digital lebih disukai siswa karena tidak membosankan. Siswa menunjukkan ketertarikan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*, tampilan menarik, serta menggabungkan teks dengan gambar, ilustrasi, dan karakter yang unik (Wulandari et al., 2023).

Secara umum, pengembangan media pembelajaran komik digital dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan sebagai media penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan. Dalam prosesnya, kelayakan media diketahui dari hasil *riview* ahli media dan ahli materi serta respon pendidik dan peserta didik. Penggunaan komik digital menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong peningkatan minat membaca dan keterampilan literasi. Keberadaan komik digital ini memberikan perubahan positif dalam pembelajaran, sebab materi dapat diakses dengan lebih mudah,

digunakan secara fleksibel, dan berpotensi meningkatkan literasi peserta didik. Oleh karena itu, dengan hasil nilai yang diperoleh dari pengembangan media komik digital sebagai penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan, media dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Dewi, 2023) menunjukkan media pembelajaran komik digital pada materi nilai-nilai pancasila siswa kelas IV sekolah dasar yang memiliki persentase nilai sebesar 96,2% yang termasuk kategori sangat valid dan dinyatakan komik digital layak digunakan..

Kesimpulan

Penelitian pengembangan komik digital pada dimensi kewargaan bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu penunjang pembelajaran yang efektif dan digunakan secara mandiri sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan media komik digital ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan mulai dari tahap Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*). Selanjutnya validitas komik digital dimensi kewargaan mendapatkan rata-rata persentase 92,1% dengan kategori sangat baik dari ahli media, rata-rata 92,8% dengan kategori sangat baik dari ahli materi, rata-rata 96,2% dengan kategori sangat baik dari respon pendidik, serta rata-rata 86,9% dengan kategori sangat baik dari respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital sebagai penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan berhasil dikembangkan dan memperoleh nilai rata-rata dari para ahli dan pengguna sebesar 92%. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa media komik digital ini layak untuk diimplementasikan sebagai penunjang proses pembelajaran mandiri peserta didik. Hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya komik digital, maka dapat membantu siswa dalam memahami nilai kewargaan secara lebih menarik dan kontekstual.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada dimensi yang digunakan dalam pembelajaran mendalam, yakni lebih cenderung berfokus pada dimensi kewargaan saja. Namun, secara tersirat komik digital ini juga berhubungan dengan dimensi pembelajaran mendalam lain sehingga mampu memberikan kontribusi sebagai media penunjang pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan komik digital pada dimensi kewargaan ini ialah penelitian selanjutnya disarankan agar dapat menggunakan penelitian pengembangan ini sebagai referensi dan dapat melakukan penelitian yang lebih kompleks terhadap pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran mendalam.

Daftar Pustaka

- Abrori, F. M., Prodromou, T., Alagic, M., Livits, R., Kasti, H., Lavicza, Z., & AndiĆ, B. (2024). Integrating mathematics and science to explain socioscientific issues in educational comics for elementary school students. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 15(4), 508-524. <https://doi.org/10.1080/21504857.2023.2292734>
- Alfu, S. H. I., Irhamni, & Wijayanti, I. E. (2024). Development Of Digital Comic Based Learning Media (Chemtoon) With Marvel App On Corrosion Materials. *SPIN Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 6(2), 149-159. <https://doi.org/10.20414/spin.v6i2.10407>

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *JPPPF (Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika)*, 3(1), 57–62.
<https://doi.org/http://doi.org/10.21009/1>
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Dewi, P. A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi NilaiNilai Pancasila di kelas V SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
- Febriyanti, R., Maarif, S., & Hartiningrum, E. S. N. (2023). *Le Media: Ragam Media Pembelajaran Matematika*. CV Lima Aksara.
- 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 Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57.
<https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Ginting, E. S. (2021). Penguatan literasi di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 35-38). FBS Unimed Press.
- Insani, M., Haenilah, E. Y., Hariri, H., & Sinaga, R. M. (2023). Audio-visual-based history learning media materials about human life in the literary age. *Journal of Education and Learning*, 17(3), 398–407.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i3.20730>
- Isnayanti, A. N., Putriwanti, P., Kasmawati, K., & Rahmita, R. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 911–920. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6027>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*.
- Kusuma, A. E., & Setyoko, A. (2023). Dinamika Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. *Askara: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(2), 170–185.
<https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1306>
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Munadzifah, M., & Fradana, A. N. (2025). Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 938–954.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6345>

- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 72–80. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036>
- Mustakim, R., Amri, A. ., & Arpin, R. M. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 111–118. <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.474>
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference*, 1469(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Neuman, M. (2022). PISA data clusters reveal student and school inequality that affects results. *Plos one*, 17(5), e0267040. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0267040>
- Paturohman, P., Aprilia, N. H., & Insani, S. K. (2025). Analisis Penerapan Model Blended Learning dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 264–273. <https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.849>
- Putro, D. A., & Irwansyah. (2021). Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital Di Indonesia. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 115–126. <https://doi.org/10.35308/source.v7i2.3640>
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Saba Jaya Publisher.
- Renaldie, Z., Nando, S., Alus, A. F., & Hernaeny, U. (2024). Rancangan Model Pembelajaran Dick & Carey pada Materi Kalkulus Tingkat SMA. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(3), 340–344. <https://doi.org/10.62159/jpt.v5i3.1603>
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character Education Based on Digital Comic Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The Effect of Digital Learning of Historical Comics on Students ' Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(5), 818–824. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.5.1873>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 3 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Utama, C., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2023). Media Komik Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Karakter Islami Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.202>

- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4359>
- Zein, M., Iskandar, E., Moenada, M. S., & Thahir, M. (2023). Webtoon-Based Online Comics in Measuring The Pancasila Student Profile at Madrasah Tsanawiyah in Riau Province. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(4), 2073–2084. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.25759>