

**META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Alfira Novita Candrayani¹, Yohana Dian Ambarwati², Handoko Wibisono³

¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

Alamat e-mail : ¹²³⁴292020009@student.uksw.edu

ABSTRACT

This meta-analysis aims to investigate the successful use of comics media in improving learning achievement of Pancasila Education at the elementary school level. By collecting and qualitative evaluating various previous studies, this research highlights the benefits of using comics in increasing students' interest, motivation and understanding of the learning material. The results of the analysis show that comic media can serve as an effective learning tool in teaching Pancasila Education, with its ability to stimulate students' creativity and reinforce local values contained in the curriculum. The implications of these findings suggest that the utilization of comic media can have a positive impact in basic learning, particularly in the context of Pancasila values education.

Keywords: Comic Media, Meta Analysis, Primary School Education

ABSTRAK

Meta-analisis ini bertujuan untuk menyelidiki keberhasilan penggunaan media komik dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Dengan mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai penelitian sebelumnya secara kualitatif, penelitian ini menyoroti manfaat penggunaan komik dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa media komik dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mengajar Pendidikan Pancasila, dengan kemampuannya merangsang kreativitas siswa dan memperkuat nilai-nilai lokal yang terkandung dalam kurikulum. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran dasar, khususnya dalam konteks pendidikan nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: Media Komik, Meta Analisis, Pendidikan Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran diartikan sebagai sebuah interaksi yang tercipta antara peserta didik dan guru (Ramadani et al., 2023). Pembelajaran menjadi upaya dari guru untuk memfasilitasi perolehan ilmu pengetahuan dan

penguasaan terhadap suatu bidang tertentu (Ubabuddin, 2019). Jadi pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara peserta didik dan guru dalam proses memperoleh ilmu pengetahuan dalam bidang tertentu.

Dalam proses pembelajaran kemajuan-kemajuan perkembangan alat bantu mengajar terus terjadi, karena besarnya peran alat bantu mengajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala perangkat atau sarana yang dipakai untuk mengirimkan pesan atau informasi pembelajaran dari satu sumber ke penerima pesan dengan maksud untuk meningkatkan pemahaman, emosi, konsentrasi, dan ketertarikan penerima pesan, yang pada akhirnya mendorong terjadinya proses pembelajaran (Ngazizah et al., 2022).

Keberadaan media saat belajar mengajar sangat berpengaruh dalam memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat komunikasi teknologi yang memungkinkan penyampaian informasi dalam konteks pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang topik pelajaran (Emilia et al., 2022).

Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang digunakan untuk memberikan materi yang dapat merangsang atau menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat memahami materi tanpa bosan. Media ini dapat berupa hal-hal seperti melihat, mendengar, atau melakukan secara langsung (Jannah & Atmojo, 2022).

Sebuah artikel jurnal oleh Eva (Eva et al., 2020) menyatakan bahwa melalui observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru selama ini hanya memanfaatkan buku paket sebagai bahan media pembelajaran dan kurang memanfaatkan media lainnya. Pengembangan media selain buku cetak masih sangat kurang dilakukan oleh para guru. Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran dapat berdampak pada hasil belajar mengajar di sekolah.

Menurut Kaelan dalam Junioviona 2020, Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk melatih individu agar menjadi warga negara yang cerdas dan berperadaban. Pancasila merupakan salah satu topik yang diajarkan dalam mata pelajaran tersebut Pendidikan Karakter dan Kepemimpinan (PKn). Dalam proses pembelajaran Pancasila, ada banyak pokok

bahasan. Salah satu elemennya adalah tindakan yang mencerminkan nilai-nilai dasar Pancasila. Materi mengenai perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip Pancasila bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang makna spesifik dari tiap prinsip Pancasila. Namun, disayangkan, sebagian besar siswa masih merasa tidak tertarik dengan materi PKn karena banyak yang harus dihafal.

Dalam rangka pembelajaran, penting bagi siswa untuk merasa tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru. Karena itu, guru perlu meningkatkan kreativitas dan inovasinya untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan serta karakteristik siswa di kelas.

Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu memicu minat siswa dalam proses belajar. Media komik menggunakan gambar-gambar ilustrasi beserta cerita yang teratur dan jelas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konten yang disampaikan (Widyaningsih & Ganing, 2021).

Untuk media pembelajaran komik, penting untuk memasukkan perspektif tentang materi dalam buku komik. Dengan cara ini, pelajaran akan tertanam dalam ingatan siswa dan dapat dipahami dengan mudah (Restian & Sari, 2019). Selain itu, komik menarik minat siswa untuk belajar dan menciptakan situasi yang nyata sehingga siswa dapat mengingat materi dengan lebih baik. Komik memang jarang atau hampir tidak pernah digunakan sebagai alat atau media yang efektif untuk mengajar di sekolah. Media komik harus menjadi titik awal dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa belajar, terutama dalam memahami pelajaran yang abstrak dan harus disajikan secara konkret. Komik sangat penting untuk menyampaikan persepsi abstrak melalui contoh kehidupan nyata (Siskawati & Ramadan, 2022).

Dengan adanya bahasa verbal dan non-verbal yang lengkap, pembaca dapat dengan cepat memahami pesan cerita yang disampaikan. Ekspresi visual dalam komik membuat pembaca merasa terlibat emosional dan ingin terus membaca hingga akhir. Selain berperan sebagai media pembelajaran, komik juga berfungsi

sebagai sumber pembelajaran, di mana pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa dan sumber belajar (Suwarti et al., 2020). Setiap tema dalam komik pembelajaran disusun dengan memperhatikan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari siswa (Puspitasari et al., 2021).

Anak-anak yang sering membaca komik cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik karena mereka belajar memahami berbagai jenis teks, termasuk narasi gambar dan teks verbal yang sering ditemukan dalam komik (Siskawati & Ramadan, 2022). Komik juga dapat membantu anak-anak yang menghadapi kesulitan membaca teks biasa. Komik mendorong anak-anak untuk membaca dan meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan visualisasi yang kuat dan cerita yang menarik (Kurniawati & Koeswanti, 2021).

Membaca komik memiliki banyak manfaat, tetapi beberapa orang tua dan guru meragukan manfaat pendidikannya. Mereka khawatir bahwa komik dapat mengganggu pembelajaran akademis dan menghambat kemampuan membaca yang lebih baik (Ngazizah et al.,

2022). Namun, penelitian telah menunjukkan bahwa kekhawatiran tersebut tidak masuk akal. Sebaliknya, telah terbukti bahwa membaca komik memperluas pengetahuan anak-anak dan menanamkan dasar yang kuat untuk kemampuan membaca yang lebih kompleks di masa depan (Jannah & Atmojo, 2022).

Selain itu, penting untuk diingat bahwa tidak semua komik sama; ada banyak jenis komik yang berbeda dalam hal kualitas dan nilai pendidikannya. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus memilih komik yang tepat untuk usia dan minat anak-anak mereka. Komik yang cerdas dan menarik dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu perkembangan literasi anak-anak (Restian & Sari, 2019).

Salah satu alasan untuk melakukan penelitian ini adalah untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah dasar. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Diharapkan juga pembuatan media pembelajaran dalam bentuk komik dapat mengatasi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang monoton dan mengurangi kejenuhan mereka

terhadap penggunaan media pembelajaran yang kurang beragam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang disebut meta-analisis. Meta-analisis adalah upaya para peneliti untuk mengumpulkan hasil penelitian yang berbeda secara kuantitatif atau untuk menganalisis kembali temuan penelitian sebelumnya. Untuk mendapatkan kesimpulan dari berbagai hasil penelitian, hasil penelitian terdahulu akan diuji secara statistik. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan *Google Scholar* untuk mencari beberapa jurnal nasional.

Setelah melakukan pencarian, literatur dikategorikan sesuai dengan kriteria berikut: literatur harus sesuai dengan bagian pertanyaan penelitian yang diajukan; dan artikel jurnal harus diterbitkan antara tahun 2019 dan 2023. Selanjutnya, artikel-artikel yang menjadi fokus penelitian kemudian dianalisis secara menyeluruh untuk memberikan gambaran yang lebih baik tentang pertanyaan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelusuran artikel dengan pembahasan terkait efektivitas penggunaan media komik dalam

peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila di sekolah dasar:

1. Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar oleh Bakhrul Ilmy Nugraha, dkk (Nugraha & Paksi, 2022)
2. Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya oleh Yulia Darniyanti, dkk (Darniyanti et al., 2021)
3. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ppkn Sekolah Dasar oleh Mohamad Sabda Fariz Akbar, dkk (Akbar et al., 2023)
4. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar oleh Ainnun Qaidhar Junioviona, dkk (Qaidhar Junioviona et al., 2020)
5. Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi Di SDN Babalan Sumenep oleh Ratna Novita Punggeti, dkk (Punggeti & Arifin, 2022)

6. Pengembangan Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri Pa-Gojengan 03 Kabupaten Brebes oleh Sri Fazar Kania Ningsih (Ningsih & Ardiansyah, 2020)
7. Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang oleh Arumita Wulan Sari, dkk (Wulan Sari & Dwi Wicaksono, 2022)
8. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Komik Digital oleh Cindera Rafa Apandini (Apandini, 2023)
9. Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar oleh Luh Putu Mekar Wulandari, dkk (Wulandari & Suniasih, 2022)
10. Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV oleh Novita Maharani, dkk (Maharani et al., 2023)

Melalui 10 kajian pustaka paling relevan yang telah dipilih ditemukan bahwa pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa, terutama siswa kelas rendah, dengan

menggunakan gambar yang menarik. Penggunaan gambar tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengingat konsep-konsep yang diajarkan, terutama tentang prinsip-prinsip Pancasila. (Nugraha & Paksi, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Darniyanti et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran terbukti efektif baik bagi guru maupun bagi siswa.

Dalam pengajaran Pancasila, gambar-gambar juga dapat digunakan untuk menunjukkan makna dan nilai yang terkandung dalam masing-masing sila Pancasila. Dengan memilih gambar-gambar yang relevan dan bermakna, guru dapat membantu siswa lebih memahami makna dan implikasi dari setiap sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kegiatan sehari-hari (Akbar et al., 2023).

Pengaruh penerapan media komik yang mendorong peningkatan hasil para siswa dalam memahami Pancasila dibuktikan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Punggeti & Arifin, 2022) di SDN Babalan Sumenep, diketahui bahwa siswa memahami konsep perumusan

Pancasila dari Komik Perumusan Pancasila sepenuhnya, dengan rata-rata skor di atas 0,75, yang secara spesifik mencapai 0,8785. Selain itu, dari analisis rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan, 90% menunjukkan respon yang positif terhadap komik tersebut. Di samping itu, tes hasil belajar siswa tentang nilai-nilai Pancasila menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Komik Perumusan Pancasila efektif dalam membantu siswa menyerap dan memahami nilai-nilai Pancasila, baik secara individu maupun dalam konteks kelas.

Temuan lain dari penelitian menunjukkan bahwa komik yang memuat penerapan sila Pancasila dinilai valid karena dapat diterapkan oleh peserta didik, praktis karena mudah digunakan oleh mereka, dan efektif karena mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Qaidhar Junioviona et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga SD dalam materi nilai-nilai Pancasila (Darniyanti et al., 2021). Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media komik sangat

efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian (Maharani et al., 2023) Berdasarkan evaluasi praktis yang dilakukan oleh siswa dan guru dinyatakan bahwa e-komik yang dikembangkan sangat bermanfaat. Dengan menggabungkan cerita bergambar dengan nilai-nilai Pancasila, media e-komik memenuhi tiga kriteria praktis: (1) meningkatkan motivasi belajar dengan mengintegrasikan cerita bergambar dan profil siswa Pancasila, (2) menggunakan pendekatan proyek sebagai dasar pembelajaran, dan (3) meningkatkan literasi siswa. Dengan demikian, media e-komik ini terbukti memiliki manfaat yang signifikan dalam pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. Dengan demikian, penggunaan media e-komik dapat dianggap sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Pancasila di tingkat Sekolah Dasar.

Dalam beberapa artikel dengan judul artikel serupa terkait media komik dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar menyatakan terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk menyajikan pembelajaran dalam bentuk komik yaitu:

1. Pemilihan topik.

Sangat penting untuk memilih topik untuk dijadikan ide awal untuk komik yang akan ditampilkan. Menciptakan alur cerita mengenai topik tertentu dalam media komik bisa menjadi tantangan, terutama jika topik tersebut memerlukan pemahaman yang kompleks, seperti trigonometri dalam matematika. Namun, materi yang berkaitan dengan kehidupan nyata, seperti materi pancasila, dapat dibuat dengan mudah melalui dalam bentuk komik karena konsepnya banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. (Rijal, 2021).

Dalam pembuatan komik dengan alur cerita yang efektif, pemilihan topik menjadi sangat penting, terutama untuk memenuhi kebutuhan siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap pemikiran konkret, khususnya siswa tingkat rendah. Pentingnya memilih topik yang sesuai karena alur cerita yang menarik akan menarik perhatian siswa. Selain itu, pemilihan karakter juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar. Jika tidak, hal ini berpotensi mengakibatkan dampak negatif. (Rusmono & Alghazali, 2019).

2. Penggunaan budaya serta adat istiadat lingkungan sekolah sebagai latar komik.

Komik harus menampilkan budaya lokal untuk mencapai dua tujuan: memperkuat pemahaman terhadap konsep yang disampaikan dan memberikan wawasan tentang kekayaan budaya di wilayah tersebut (Eva et al., 2020).

Karena penggunaan budaya pada latar harus disesuaikan dengan latar belakang siswa, menggunakan elemen budaya lokal yang tidak sesuai dengan alur cerita dapat menyebabkan kebingungan pada siswa dan mengurangi pemahaman mereka terhadap maksud dan jalannya cerita. Di samping itu, aspek-aspek yang harus dipertimbangkan berkaitan dengan keberagaman etnis di sekolah. Pertama-tama, kita perlu memahami apakah akan menggunakan media komik dengan fokus pada suku tertentu. Namun, akan lebih baik jika guru dapat membuat komik dengan latar budaya yang berbeda, sehingga siswa dapat mempelajari beberapa budaya sekaligus dengan menggunakan komik (Ramadani et al., 2023).

Disimpulkan melalui penelitian ini bahwa penggunaan komik dapat mendorong peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga kinerja akademik siswa di tingkat Sekolah Dasar meningkat. Selain itu,

komik juga dapat berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang positif. Temuan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan budaya lokal sebagai latar belakang cerita komik di sekolah dasar dapat menjadi alternatif yang efektif. Agar komik dapat efektif membantu siswa memahami materi, pemilihan topik harus dilakukan dengan cermat (Purwatresna Senjaya et al., 2022).

Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan terstruktur. Ini membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik karena informasi disampaikan secara lebih jelas dan terarah. Misalnya, sejarah suatu peristiwa dapat digambarkan melalui gambar-gambar yang menunjukkan urutan peristiwa secara visual. Di sisi lain, cerita yang disertakan membantu siswa memahami konteks dan konsekuensi dari peristiwa tersebut (Ngazizah et al., 2022).

Dampaknya, komik sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, berguna untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar karena menumbuhkan minat baca siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang

pelajaran, dan memperluas pengalaman belajar mereka (Martha Rusmana & Mila Kurniawarsih, 2020).

Sebagai contoh adalah bagaimana kemudahan dalam menjelaskan materi yang terkait dengan sejarah atau peristiwa masa lampau yang cenderung dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar (Muliani, 2020). Namun, dengan mengemasnya dalam bentuk gambar, minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, sementara pemahaman materi pembelajaran menjadi lebih mudah. Hal ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, karena visualisasi yang diberikan oleh gambar-gambar dalam komik dapat membuat konsep-konsep sejarah menjadi lebih hidup dan menarik bagi mereka (Restian & Sari, 2019). Selain itu, guru juga merasakan manfaat dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran ini, karena mereka dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Dengan tingkat minat belajar yang meningkat, siswa lebih terbuka untuk menerima informasi dan guru dapat dengan lebih lancar menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Dengan demikian, penggunaan komik

sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam hal pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga bagi guru dalam hal penyampaian materi yang lebih efektif dan efisien (Jannah & Atmojo, 2022).

Melalui pemanfaatan komik dengan benar, pembelajaran matematika dan sains dapat menjadi lebih baik. Pada akhirnya, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka jika mereka memahami materi yang disajikan.

D. Kesimpulan

Dari hasil analisis diatas disimpulkan bahwa adanya manfaat yang signifikan pasca diaplikasikannya media komik sebagai media yang digunakan dalam mengajari di sekolah dasar. Pertama, komik dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Dengan memvisualisasikan materi pelajaran melalui komik, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin meningkat melalui penyajian materi dalam bentuk komik. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik membantu

siswa dalam mencerna konsep yang rumit sehingga dapat dimengerti dengan baik.

Dengan memanfaatkan komik sebagai alat pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media komik dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, terutama dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Dalam hal ini, penggunaan media komik dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Selain itu, penggunaan komik sebagai alat pembelajaran efektif dapat memperluas pengalaman belajar siswa. Dengan menyajikan informasi melalui komik, siswa dapat lebih luas dalam memperoleh pemahaman terkait bahan ajar. Dengan memilih komik yang sesuai dengan usia dan minat siswa, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Integrasi komik dalam pembelajaran Pancasila juga dapat membantu menciptakan variasi dalam metode pengajaran, sehingga

meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan keberadaan media komik dan pengaplikasiannya dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menjadi pendekatan yang optimal dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Apandini, C. R. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Komik Digital*. 2(2), 110–116.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(3), 455.
<https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Emilia, E., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8259–8267.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>
- Eva, Rr. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–7.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Maharani, N., Lestari, S., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 338–345. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Martha Rusmana, I., & Mila Kurniawarsih. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERBASIS BUDAYA. *LEBESGUE*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Muliani, F. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BUKU KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru). *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 40–52. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1806>
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147–154. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>
- Ningsih, S. F. K., & Ardiansyah, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SAKU NILAI-NILAI PANCASILA BERBASIS CERITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS V SD NEGERI PA-GOJENGAN 03 KABUPATEN BREBES. *Jurnal Dialektika PGSD*, 10(1), 487–495.
- Nugraha, B. I., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” 214 Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 214–222. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202>
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). PENGUATAN NILAI PANCASILA MELALUI KOMIK SEJARAH PANCASILA PADA KELAS TINGGI DI SDN BABALAN SUMENEP. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243. <https://doi.org/10.30651/else.v6i1.12144>
- Purwatresna Senjaya, R., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Sistematis Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 737–743.
- Qaidhar Juniovia, A., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SIKAP YANG MENCERMINKAN SILA-SILA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 95–98.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–755. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Restian, A., & Sari, E. K. (2019). Pengembangan Media “Comic Life” untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(1), 159.

- <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13187>
- Rijal, A. (2021). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5322>
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>
- Wulan Sari, A., & Dwi Wicaksono, V. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK LITERASI ISLAM BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SD PLUS DARUL ULUM JOMBANG. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1007–1016.
- 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](https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286)