

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
NILAI KARAKTER MANDIRI MATERI PENGUKURAN SUDUT
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Feronika Kurnia Septiarini, Dini Rakhmawati, Ida Dwajayanti
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
feronikaseptiarini79@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The problems in this study are (1) How is the process of developing independent character-based digital comic media in angle measurement material for fourth grade elementary school students learning until it is valid? (2) What is the practicality of independent character-based digital comic media developed on angle measurement material for fourth grade elementary school students' learning? (3) How is the effectiveness of independent character-based digital comic media developed on angle measurement material for fourth grade elementary school students' learning? The purposes of this study were (1) to describe the process of developing independent character-based digital comic media on angle measurement material for learning of fourth grade elementary school students until it is valid; (2) to describe the practicality of independent character-based digital comic media developed on angle measurement material for learning of fourth grade elementary school students; (3) Analyzing the effectiveness of independent character-based digital comic media developed on angle measurement material for learning fourth grade elementary school students. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Sambong 02 Batang, totaling 28 students. The data collection methods used were observation, interviews, questionnaires, and tests on students at the beginning and end of learning. 1. The results of the validation from the validators show that the digital comics based on independent character values of angle measurement material in grade IV elementary school students that have been developed are valid and feasible to use. The percentage of product achievement from media experts is 95%, this figure is in very good qualifications and is said to be very valid and does not need revision. The percentage of product achievement from material experts is 94% which is very valid and does not need revision. Digital comic based on independent character values material for measuring angles in grade IV elementary school students which is developed to be practical to use. The results of research on teacher responses regarding the use of digital comics in learning show that the value of the teacher's response is that the response reaches 90 with a very good category. Based on peer assessment, a score of 86 is in the very good category. The results of the research on student responses showed that the overall average student response was 42.07 or 84.14 with a very good category. From the results of teacher and student responses to independent character-based digital comic learning media on angle measurement material it can be concluded that they have a response the good one. The results of data analysis show that 100% of students complete. The highest student score was 100, the lowest student score was 70, the average student score was 85, the number of

students who completed 28 students out of 28 students and 0 students did not complete. The results of data analysis of the N-Gain index of 0.588 indicate that the product used is effective.

keywords: Learning Media, Independent Character

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media komik digital berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV SD hingga valid? (2) Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis karakter mandiri yang dikembangkan pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV SD? (3) Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis karakter mandiri yang dikembangkan pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV SD? Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar hingga valid; (2) Mendeskripsikan kepraktisan media komik digital berbasis karakter mandiri yang dikembangkan pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar; (3) Menganalisis keefektifan media komik digital berbasis karakter mandiri yang dikembangkan pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sambong 02 Batang yang berjumlah 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes kepada siswa di awal dan akhir pembelajaran. 1. Hasil validasi dari para validator menunjukkan bahwa komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan valid dan layak untuk dipergunakan. Prosentase pencapaian produk dari ahli media sebesar 95% angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan dikatakan sangat valid tidak perlu revisi. Prosentase pencapaian produk dari ahli materi sebesar 94% sangat valid dan tidak perlu revisi. Komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan praktis untuk dipergunakan. Hasil penelitian tentang respon guru tentang pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan nilai respon guru adalah respon mencapai 90 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian teman sejawat memperoleh nilai 86 masuk kategori sangat baik. Hasil penelitian tentang respon peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon peserta didik adalah 42,07 atau 84,14 dengan kategori sangat baik. Dari hasil respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut dapat disimpulkan memiliki respon yang baik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 100% peserta didik tuntas. Skor tertinggi peserta didik 100, skor terendah peserta didik 70, rata-rata nilai peserta didik 85 jumlah peserta didik yang tuntas 28 peserta didik dari 28 peserta didik dan 0 peserta didik tidak tuntas. Hasil analisis data indeks N-Gain 0,588 hal ini menunjukkan bahwa produk yang digunakan efektif.

kata kunci: Media Pembelajaran, Karakter Mandiri

A. Pendahuluan

Dalam penelitian-penelitian sebelumnya, pengembangan nilai karakter masih belum terintegrasi dengan media pembelajaran yang digunakan dalam hal ini komik digital. Penelitian kali ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu komik digital. Komik digital yang dikembangkan berbasis nilai karakter mandiri. Terdapat pengintegrasian antara nilai karakter mandiri dengan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan software *comic life 3*. *Comic Life* adalah *software* pembuat komik yang ditujukan untuk pengguna *iPad*, *iPhone*, *Mac*, *Windows* dan *Chromebook*. Tidak ada proses menggambar yang harus dilakukan di dalam *Comic Life*. Yang ada hanya penempatan gambar, pewarnaan, penambahan efek, dan pemilihan kata. Kepraktisan ini dapat digunakan oleh guru-guru yang ingin menambah variasi dalam media pembelajaran atau ingin membawa suasana belajar abad 21 yang menyenangkan di dalam kelas.

Subjek penelitian komik digital ini akan diterapkan di SD Negeri Sambong 02 Batang. Peneliti memilih

SD Negeri Sambong 02 Batang sebagai tempat untuk melakukan penelitian dikarenakan penyampaian materi oleh guru masih dalam lingkup penyampaian materi yang ada dalam capaian pembelajaran (CP) tertentu. Akibatnya pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai-nilai kognitif saja dan kurang dalam penanaman nilai-nilai karakter pada diri siswa. Penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal pada penggunaan media pembelajaran berbasis karakter, dengan kata lain pengembangan nilai karakter masih belum terintegrasi dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih kurang optimal, sehingga media pembelajaran digital matematika yang digunakan oleh guru pada materi pengukuran sudut untuk pembelajaran siswa kelas IV SD kurang bervariasi. Selain praktik secara langsung agar materi pengukuran sudut lebih mudah diingat, siswa lebih senang menggunakan media gambar yang menarik. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru sudah menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap materi pembelajaran, namun belum dapat dikatakan efektif karena

siswa masih belum dapat menerapkan nilai-nilai karakter mandiri pada pembelajaran untuk dirinya sendiri, lingkungan sekolah ataupun masyarakat. Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan nilai karakter dan teknologi ke dalam pembelajaran. Integrasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Media tersebut adalah komik digital, komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, di sisi lain komik dapat digunakan untuk belajar sendiri bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Mandiri Materi Pengukuran Sudut pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dikembangkan/dihasilkan antara lain berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran,

soal-soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*development research*) dengan menggunakan rancangan ADDIE. Menurut Gay (1991), penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Selanjutnya, penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas (Seals dan Richey, 1994). Selanjutnya, Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu: (1) pengembangan prototype produk, dan (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototype produk tersebut. Sedangkan Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut. (a) Tipe pertama difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi

atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut; (b) Tipe kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang telah dinyatakan layak melalui serangkaian uji coba, maka perlu dilakukan langkah terakhir yaitu pengujian produk pada tahap uji pelaksanaan lapangan. Tujuan dari pengujian ini adalah menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan lebih unggul dibandingkan dengan produk lama yang biasa digunakan. Desain yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan metode *one group pretest-posttest*. 28 siswa di SD N Sambong 02 di Kecamatan Batang.

Berdasarkan uji persyaratan yang dilakukan yaitu uji normalitas data dilakukan pada data pretes dan postes dengan metode *lilliefors* dengan kriteria pengujian terima H_0 jika nilai $\text{sign.} > 0,05$. Hasil normalitas menunjukkan nilai signifikasi untuk *pretest* sebesar 0,118 dan *posttest* sebesar 0,051. Hal ini menunjukkan

sig lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data langkah berikutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji t-test* untuk mengetahui apakah sikap ilmiah siswa *pretest* dan *posttest* sama atau berbeda.

Berdasarkan hasil *output* "*Paired Samples Correlations*" didapat bahwa nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$, Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest*. Kesimpulan dari uraian di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran *komik digital* berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut. Nilai rata-rata pretes 56 dan nilai rata-rata postes 85 secara statistik deskriptif dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai *posttest* siswa dibanding nilai *pretest*. Kesimpulan dari uraian di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran *komik digital* berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut.

Pengukuran kemandirian dalam instrumen penelitian ini meliputi 3 aspek, yaitu *self management* (kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar dan penggunaan sumber daya belajar), *desire for learning* (motivasi belajar), dan *self control* (pertanggungjawaban secara penuh dari pembelajar terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan).

Hasil analisis data indeks N-Gain 0,588 dengan kategori sedang hal ini menunjukkan bahwa produk yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar dengan penanaman nilai karakter mandiri di dalamnya, dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis respon siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter mandiri dari 28 responden diperoleh respon bahwa rata-rata keseluruhan respon peserta didik adalah 42,07 atau 84,14 dengan kategori sangat baik. Dari hasil respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *komik digital* berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut dapat disimpulkan memiliki respon yang sangat baik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Fitri A. S., Aeni A. N., dan

Nugraha R.G, dengan judul Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai- Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil *uji t* memperlihatkan nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji terbatas dan uji luas, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan temuan penelitian, maka simpulan penelitian ini adalah:

1. Hasil validasi dari para validator menunjukkan bahwa komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan valid dan layak untuk dipergunakan. Hasil penelitian menunjukkan prosentase pencapaian produk dari ahli media sebesar 95% angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan dikatakan sangat valid tidak perlu revisi. Prosentase pencapaian produk dari ahli materi

sebesar 94% sangat valid dan tidak perlu revisi.

2. Komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan praktis untuk dipergunakan. Hasil penelitian tentang respon guru tentang pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan nilai respon guru adalah respon mencapai 90 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian teman sejawat memperoleh nilai 86 masuk kategori sangat baik. Hasil penelitian tentang respon peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon peserta didik adalah 42,07 atau 84,14 dengan kategori sangat baik. Dari hasil respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *komik digital* berbasis karakter mandiri pada materi pengukuran sudut dapat disimpulkan memiliki respon yang baik.
3. Komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

materi pengukuran sudut. Ini dilihat dan adanya hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 100% peserta didik tuntas. Skor tertinggi peserta didik 100, skor terendah peserta didik 70, rata-rata nilai peserta didik 85 jumlah peserta didik yang tuntas 28 peserta didik dari 28 peserta didik dan 0 peserta didik tidak tuntas. Hasil analisis data indeks N-Gain 0,588 hal ini menunjukkan bahwa produk yang digunakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Muhaimin Azzet. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Akker, Jan van den, et al., 2007. *Introducing Educational Design Research*. New York: Routledge.
- Ali dan Asrori. 2014. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azhari. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI matematika1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri UNGGUL Sigli*. Jurnal Biologi Edukasi, 7(1), 16.

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 4.
- Bahri, Saiful. 2015. *Komparasi Kemandirian Siswa Yang Berlandaskan Jiwa Entrepreneurship Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Mataram*. Jurnal Jurusan Pendidikan Ips Ekonomi. Edisi Xiv.
- Budiman, Nanang. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: DIKTI.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwijayanti, Ida. 2021. *Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD*. Widya Sari, 23(5).
- Efendi, N. M. (2019). *Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)*. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2). <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Eva, Rr. Pramesti Vidya Bhakti, M. Syarif Sumantri & Murni Winarsih. 2020. *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*. JPD: Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020. E-ISSN 2549-5801
- Fisher, M., J. King, & G. Tague. 2001. *Development of A Self-directed Learning Readiness Scale for Nursing Education*. *Nurse Education Today* 21, 516 – 525.
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application. Second edition*. New York: Macmillan Publishing Compan.
- Hayumuti. 2021. *Pendidikan Karakter Sebagai Bingkai Program Merdeka Belajar*. [online]. Tersedia di: <https://kumparan.com/hayumuti/pendidikan-karakter-sebagai-bingkai-program-merdeka-belajar-1wcpxpHxkpP> (22 Maret 2022)
- Herlanti, Yanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Pendidikan matematika FITK UIN Syarif Hidayatullah, h. 14.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). *21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348.

- Khasanah, Nur, Nur Ngazizah dan Titi Anjarini. (2021). *Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Based Learning pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar 2(1), 25-35. e-ISSN 2746-1211.
- Kurniawati, Unik dan Henny Dewi Koeswanti (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. JURNAL BASICEDU, 5(2), 1046 – 1059..
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Lubis, I. (2011). *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Slideshare. Net
- Maharsi, Indiria. 2011. *KOMIK: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku, 153-154.
- Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa & I Gusti Ayu Tri Agustiana. 2021. *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. Mimbar PGSD Undiksha, 9(1), pp. 139-149.
- Mudjiman, Haris. (2011). *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS PRESS.
- Mulyana, Aini. 2020. *Pengertian Kemandirian Belajar Siswa dan Faktor Yang Mempengaruhinya*.
<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/01/pengertian-kemandirian-belajar-dan.html>
(diakses 20 Januari 2022)
- Mustari, M. (2011). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang PRESS
- Nandy. 2021. *4 Teori Belajar (Behavioristik, Kognitif, Konstuktivisme & Humanistik)*. [online]. Tersedia di <https://www.gramedia.com/best-seller/teori-belajar/> (10 Juli 2022)
- Ningsih, Niluh. 2020. *Belajar Mandiri Menerapkan Teori Behavioristik di Masa Pandemi Covid-19*. Singaraja: Ganesha University of Education.
- Noviani. 2019. *Langkah langkah membuat komik (Strip, digital, pensil)*. [online]. Tersedia di: <https://www.penuliscilik.com/langkah-langkah-membuat-komik/> (22 Januari 2022)
- Nurlina, dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP UNISMUH, 15-73.
- Patricia, Florens Debora. 2018. *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik"* Scott McCloud. Jurnal Study Komunikasi, 2(2), 280.
- Pranaja, A., & Astuti, Y. (2019). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3).
- Pemerintah Republik Indonesia. 2010. *Kebijakan Nasional: Pembangunan Karakter Bangsa*

- Tahun 2010-2025. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Pinatih, Sri Ayu Cahya & DB. Kt. Ngr. Semara Putra. 2021. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan matematika*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), pp. 115-121. Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Plomp, Tj. (1993). *Educational Design: Introduction*. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction*. Design of Education and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- [Puskur] Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Puskur Kemendikbud.
- Ramadhani, Salma. 2016. *Perbedaan Tingkat Kemandirian Siswa Man Mojokerto Ditinjau Dari Lingkungan Yang Tinggal Di Asrama Sekolah Dengan Yang Tinggal Dipesantren*. Skripsi. Surabaya: Fakultas Psikologi Dan Kesehatan Fakultas Psikologi Dan Kesehatan Universitas Negeri Islam Sunan Ampel.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 (Teori dan Praktek)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 28-41.
- Richey, Rita C. Klein. 2007. *Design and Development Research*. London: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah & Candra Dewi. 2019. *Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar*. MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman, 09(02), 100-109.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: Alfabeta, 37.
- S, Thomas Wibowo Agung. 2005. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penabur, IV(4), 80-81.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. 2013. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Ed. 3, Cet. 3, h. 221.
- Suharna. 2012. *Pengembangan Skala Kemandirian*. Persona Jurnal Psikologi Indonesia 1 (2): 66 – 76.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet. 8, h. 164.
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani dan Lina Novita. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*. JPSPD, 3(2), 171-185.
- Susanto, Tri Yuliawan. 2017. *Pendidikan Karakter Mandiri pada Peserta Didik Pendidikan Kader Desa Brilian Banyumas*. Semarang: UUNES
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara, 113.
- Untari, Esti. (2017). *Problematisa dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, 3(1), 262.
- Yamin, Martinis. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zubaedi, 2011. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.