

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA

Kristina Novitriyani^{1*}, Didik Iswahyudi², Yulianti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹Cristina.bky22@gmail.com , didik@unikama.ac.id , yulianti@unikama.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

Learning media has a significant influence on learning outcomes. The use of appropriate learning media can improve student' understanding, motivation, skills and learning outcomes in learning. However, the effectiveness of the media also depends on the design, implementation and context of learning. Therefore, educators need to choose and design learning media that are in accordance with the goals and need of student. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and effectiveness of developing comic learning media assisted by the canva application on the material of Pancasila values. The development model used in this study is ADDIE. The research instrument involved validation sheet, questionnaires for responses from material experts, media experts, linguists an practitioners, and student responses. Data were collected trough questionnaires an test, with analysis including the validity practicality, and effectiveness of the product. The result of the validation of material experts were 85,45%, media experts were 97,33% and linguists were 83%, reaching a very valid category. Practitioner and student responses showed a high level of pracality. Researchers hope that teachers can carry out more interesting learning activities by using innovative learning media and learning resources and other researchers to decelop ongoing research.

Keywords: *Comic Media, Canva Application, Pancasila values*

ABSTRAK

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, keterampilan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Namun, efektivitas media juga bergantung pada desain, implementasi dan konteks pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran komik berbantuan aplikasi canva pada materi nilai-nilai Pancasila. pengembangan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Instrumen penelitian melibatkan lembar validasi, angket respon ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi, serta tanggapan peserta didik. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes, dengan analisis meliputi kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil validasi ahli materi sebesar 85,45%, ahli media sebesar 97,33% dan ahli bahasa sebesar 83%, mencapai kategori sangat valid. Respon praktisi dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Peneliti berharap guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang inovatif dan pebeliti lain dapat menggunakan referensi untuk mengembangkan penelitian berkelanjutan.

Kata Kunci: Media komik, Aplikasi canva, Nilai-nilai Pancasila

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang ideal adalah proses belajar mengajar yang bukan hanya berfokus kepada hasil yang dicapai, namun bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman baik, kecerdasan, ketekunan. Pembelajaran ideal adalah hasil belajar bukan menjadi fokus utama melainkan nilai dalam proses pembelajaran. Darmayanti, ddk, (2023). Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk membangkitkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, salah satu hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Elfani, F. (2018). Dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna, kriteria yang paling utama adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau

kompetensi yang ingin dicapai. (Yulianti, ddk, 2019).

Proses pembelajaran harus didukung dengan adanya media pengelolaan alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan tidak membuat siswa jenuh. MZ, A. S. A., & Azzahra, R. F. (2024). Permasalahan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran tematik. Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Pembelajaran di sekolah dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru merupakan tujuan belajar, siswa yang berhasil adalah

siswa yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Yulianti, Y (2019). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan gurunsaat sedang mengajar, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dari berbagai saluran yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang membuat siswa dapat menambah informasi terbaru sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. (Azemi, K., & Hifayat, H. 2023).

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan pelajaran, membuat peserta didik memahami materi yang dipelajari, pembelajaran menjadi menarik, dan membuat suasana belajar menjadi asik. Darmayanti, ddk, (2021). Alat bantu media pembelajaran sangat menunjang proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan pendidik kepada siswa. Oleh karena itu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang bisa mempengaruhi kondisi belajar siswa, adanya penggunaan media didalam kegiatan pembelajaran bisa

membantu proses siswa dalam mengartikan materi pembelajaran yang sulit bagi siswa. Ada beberapa komponen yang dapat mendukung keberhasilan dan suatu kegiatan pembelajaran, yaitu komponen tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Setiap komponen tersebut harus saling mempengaruhi satu dengan yang lain. (Evi, N. R. 2023).

Pengertian media pembelajaran dikemukakan oleh Wibowo & Koeswanti (2021) adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa guna mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak mudaj bosan dan siswa dapat termotivasi untuk semangat dalam pembelajaran. Sebelum memilih media pembelajaran, guru sebaiknya memperhatikan dahuru kriteria media pembelajaran yang baik, sehingga pemilihan tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan dapat mencapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan (Janah, ddk, 20240.

Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan didalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Dengan menggunakan aplikasi canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk siswa. Pelangi, G. (2023). Media pembelajran menggunakan canva termasuk kedalam kategori media teknologi informasi dan komunikasi, dikarenakan media pembelajaran yang disusun dan dikembangkan tersebut menggunakan perangkat teknologi agar data dapat dikelola, diproses, didapatkan, ditata dan disimpan melalui berbagai cara sehingga dihasilkan informasi dengan kualitas yang baik. (Siagian, 2023).

Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media komik penerapan sila Pancasila memenuhi kategoru valid dalam arti dapat diterapkan kepada siswa, kategori sangat prosktis dalam arti mudah

digunakan oleh siswa dan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa media komik memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran (Sari, 2022).

Permasalahan pelaksanaan pembelajaran disekolah merupakan permasalahan yang sering dijumpai, maka dari itu sebaiknya guru harus bisa memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang digunakan. Keterbaruan penelitian media pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi canva yang merupakan alat desain grafis yang mudah digunakan. Hal ini memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran tredisional. Media ini dirancang untuk mendorong interaksi siswa, baik melalui elemen tanya jawan maupun aktivitas kreatif siswa fan juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembagn (*Research & Development*) merupakan jenis penelitian yang bisa digunakan untuk memperoleh hasil produk atau memperbaiki produk tertentu agar menghasilkan produk yang efektif. Menurut Pangalih, ddk (2023) metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) diartikan sebagai cata yang dilakukan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi sebuah produk yang telah dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan memilih model penelitian ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga model ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk. Tahap analisi metodel ADDIE memungkinkan pengembang media pembelajaran memahami kebutuhan siswa dan karakteristik penting pembelajaran. Lyanda, D. (2023). Model ini dipilih karena mampu memberikan tahapan

sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna. Ansori, I. (2025). Desain pembelajaran melekat dengan teknologi pembelajaran yang mengatur alur berpikir seorang teknolog pembelajaran dalam emmecahkan masalah peningkatan kinerja. Salah satu pendekatan desaian pembelajaran adalah prinsip ADDIE (Anafi, K. ddk. 2021).

Tahapan pengembangan produk melibatkan uji coba lapangan awal, utama, dan operasional. Pada uji coba lapangan awal, ahli materi, media, dan bahasa memberikan penilaian untuk penyempurnaan produk. Uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 27 siswa kelas IV SD dengan tujuan mengevaluasi kemudahan penggunaan, efektivitas mencapai tujuan, dan mendapatkan respon praktisi siswa. Sementara itu, uji lapangan operasional melibatkan seluruh siswa kelas IV SD dengan fokus pada pengukuran efektivitas media pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi, angket respon ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon pendidik, serta angket respon siswa. Analisis

kelayakan media komik dilakukan dengan lembar validasi yang menggunakan skala Likert. Hasil validasi dipresentasikan kemudian hasilnya diklasifikasikan dalam kategori interpretasi. Analisis kepraktisan media komik menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, serta angket kepraktisan media komik. Hasil dari lembar observasi kemudian dipersentasikan dan hasilnya diklasifikasikan ke dalam kategori interpretasi. Selanjutnya, analisis keefektifan media komik dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa (Rosyida, A 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif yang menggunakan berbagai sumber. Pada proses pembelajaran media yang digunakan hanya terpaku pada buku paket saja, tidak ada media baru atau media kreatif yang digunakan saat proses belajar. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran komik agar dapat membantu siswa

dan guru dalam proses pembelajaran. Komik adalah sebuah sajian cerita berseri gambar-gambar yang menarik dan terdapat seriti-cerita sederhana mudah dipahami isinya sehingga wujud komik sangat disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Dengan media komik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila, selain itu siswa tidak akan bosan dimana siswa masih sangat suka mempelajari suatu hal dengan melihat gambar dari sebuah komik yang akan diajarkan untuk [elajaran tentang nilai-nilai Pancasila. Dewi, P. A. (2023). Penelitian dan pengembangan dalam rangka menghasilkan produk tersebut menggunakan prosedur ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Secara rinci tahapan ADDIE sebagai berikut: Analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa terhadap pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui observasi dan wawancara ditempat penelitian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dan pembelajaran nilai-nilai Pancasila, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu

mengambarkan pengaplikasian dari materi nilai-nilai Pancasila. design; setelah melakukan analisis sehingga menemukan sebuah permasalahan dan kebutuhan siswa dan guru, kemudian melakukan tahap desain, tahap ini bertujuan untuk merancang suatu media komik berbasis aplikasi canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terkhusus pada materi nilai-nilai Pancasila. Development: tahap pengembangan merupakan tahapan mewujudkan rancangan yang disusun pada tahap desain. Mengembangkan produk setelah itu memvalidasi produk oleh para ahli. Proses ini menciptakan media pembelajaran yang memungkinkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran, disesuaikan dengan kebutuhan lapangan dan karakteristik materi. Hasilnya berupa media pembelajaran komik berbasis aplikasi canva yang dihasilkan dalam bentuk cetak.



Gambar 1 Tampilan Isi Materi Dalam Media

Gambar 1 merupakan isi materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, ditampilkan narasi mengenai bagaimana bunyi dan penerapan disetiap nilai yang terkandung dalam Pancasila. materi disajikan semenarik mungkin agar siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan dalam media komik.



Gambar 2 soal dalam media komik

Gambar 2 menunjukkan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa setelah membaca dan memahami isi materi yang disampaikan dalam media komik tersebut. Soal ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media komik tersebut.

Produk yang telah selesai pembuatannya kemudian dilakukan validasi kelayakan. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media,

dan ahli bahasa. Para ahli akan menilai setiap butir instrumen dan disesuaikan oleh produk. Adapun uji ahli materi dilakukan oleh Dr. Pri, Sul, S. Si. M. Pd. Pada tanggal 11 April 2025, uji media dilakukan oleh An, Gu, S.Pd. M. Pd. Pada tanggal 21 Maret 2025. Sedangkan uji ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Dw A S, M.Pd pada tanggal 14 April 2025.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Hasil Penilaian	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Ahli Materi	47	85,45%	Sangat Valid
Ahli Media	73	97,33%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	83	83%	Sangat Valid

Validasi materi membahasa bagaimana kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Isi materi nilai-nilai Pancasila membahas tentang nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila dan menjelaskan seperti apa penerapan nilai-nilai pancasila di setiap sila. Validasi media dilakukan untuk mengetahui aspek materi, tampilann dan bahasa, efektivitas media komik mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang menyajikan informasi secara kongkrit dan

kontekstual, serta melihat kemenarik gambar maupun visual dari media yang dikembangkan. Selanjutnya validasi bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan, kejelasan, dan keterbacaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik, aspek ini sangat penting untuk memastikan bahwa pesan dan materi yang disampaikan pada media komik dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Hasil validasi lainnya menunjukkan validasi materi dengan persentase 96% dapat dikategorikan kualifikasi sangat baik, kemudian hasil validator ahli media memperoleh skor 85% dari skor maksimal 85%, sehingga sebanding dengan 100% yang dapat dikategorikan sangat baik. Astuti, A. F.& Suprijono A (2021). Hasil uji validitas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran komik ini menghasilkan kategori sangat valid, meskipun terdapat beberapa saran sehingga perlu melakukan uji ahli materi, media dan ahli bahasa untuk tahap selanjutnya.

Implementasi; peneliti mengetahui evaluasi dan kelayakan media pembelajaran komik dengan data yang diperoleh dari angket

respon guru dan siswa dengan tujuan untuk mendapatkan dan melihattangapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket respon guru memperoleh skor dengan persentase 40(80%), sedangkan angket respon siswa memperoleh skor dengan persentase 1.206(89%) yang berarti dikategorikan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini akan dilakukan pengujian tes hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran komik yang dikembangkan. Uji efektivitas berbentuk posttest hasil uji ini sebagaimana pada grafik dibawah ini;



Grafik 1 Hasil Posttest Siswa Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest dengan skor persentase 87,77% berkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran komik efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Evaluasi; berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran komik guru menilai media komik membantu mempermudah penyampain materi nilai-nilai Pancasila secara kongkret dan kontekstual. Komik dapat mendorong interaksi aktif siswa dalam pembelajaran, dari perspektif siswa media komik dinilai menarik dan menyenangkan, bahasa dan ilustrasi mudah dipahami. Secara keseluruhan media pembelajaran komik yang dikembangkan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Proses pengembanagn dimulai dengan perencanaan produk yang meliputi pengumpulan baham, penyusunan materi dan pembuatan desain. Penelitian pengembangan melibatkan kriteria validitas, praktikabilitas, dan efektivitas. Rusmi ddk (2025). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa

sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hingide ddk, (2021). Pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi guru dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Mahardika ddk (2021). Media pembelajaran komik adalah salah satu bentuk media yang menggunakan format komik untuk menyampaikan informasi dan konsep-konsep pembelajaran kepada siswa (salsabila & Permatasari, 2023).

Peran guru dalam melakukan pengembangan media menjadi suatu hal yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar dengan emberikan inovasi dan kreativitas ketika proses belajar mengajar berlangsung. Mu'affifah, ddk (2024). Untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, guru perlu aktif dan kreatif tidak hanya dalam merancang proses pembelajaran, tetapi juga dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran dann siswa perlu dilibatkan juga dalam aktivitas pembelajaran. Adawiyah, ddk (2024).

Guru dan siswa dapat mengakses sumber daya belajar dari mana dan kapan saja, memungkinkan pembelajaran adaptif sesuai dengan

kebutuhan individu. Kegiatan pembelajaran tentu tidak lepas dengan namanya media pembelajaran. Media adalah bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa (Rodhiah, ddk 2024).

Hasil uji materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan telah dinilai sangat layak dengan persentase 85,45%, selanjutnya hasil uji ahli media pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 97,33% ini memandakan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan sebagai alat pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila. kemudian hasil uji validasi ahli bahasa pada media komik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 83% secara keseluruhan ketiga hasil uji tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diperlukan sebagai materi dan media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk diguankan dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. hasl ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dela

Ardhani ddk (2020) yang menunjukkan bahwa media komik digitak materi nilai-nilai Pancasila dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri, A. S. ddk (2023) bahwa penelitian ini menghasilkan media komik dinyatakan layak dan valid yang dapat dilihat dari hasil validasi media komik oleh ahli media, dan materi mendapatkan persentase rata-rata validasi sebesar 96,2% yang termasuk kategori sangat valid dan dinyatakan komik layak digunakan. Dari hasil angket respon siswa dengan rata-rata nilai akhir sebesar 90,3% termasuk dalam kategori sangat baik, maka dari itu media komik dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat banru dalam menyampaikan isi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Proses pembelajaran harus didukung dengan adanya media pengelolaan alat bantu pembelajaran. Permasalahan pelaksanaan pembelajaran disekolah dasar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran tematik. Untuk

mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik dapat disarankan sebaiknya juga dikembangkan bagi guru untuk terus mengembangkan media yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga siswa lebih semangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Bagi siswa hendaknya bisa memahami dan memanfaatkan media pembelajaran komik yang telah diberikan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Dan bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan terkait agar dapat menerapkan temuan penelitian ini sebagai paduan atau acuan ketika mengembangkan media pembelajaran komik untuk digunakan dengan berbagai tingkat kelas atau muatan materi pembelajaran lainnya. Penemuan penelitian ini akan sangat membantu untuk penelitian dimasa depan serta bagi guru dan siswa untuk digunakan sebagai bentuk media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

[94.https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2894](https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2894)

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., & Bahtiar, R. S. (2024). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.1967> <https://journal.actualinsight.com/index.php/sistemamong/article/view/1967>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>
- Ansori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 352-366. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688> <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22688>
- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542-554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.28>
- Azemi, K., & Hidayat, H. (2023). Pengembangan Media Komik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(10), 7815-7822. <https://doi.org/10.47492/jip.v3i10.2508> <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/2508>
- Damayanti, A. N., Oktavianti, I., & Ardianti, S. D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pati Berbantuan Modul Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Jrahi 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 541-550. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1609> <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1609>
- 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), 455-462. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789> <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/1789>
- Della Ardhani, M., Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *Gema Keadilan*, 9(2), 819-822. <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>

- <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/gk/article/view/16167>
- Dewi, P. A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila di kelas V SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33656>
- Elfiani, F. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII F Mts Ma'arif Nu 1 Wangon Melalui Pembelajaran Ideal Problem Solving. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 3(2). <https://doi.org/10.30595/jme.v3i2.2752> <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/article/view/2752>
- Evi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/28992/>
- 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. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1756/0>
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform android pada mata pelajaran ppkn smk. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 557-566. DOI:10.53682/edutik.v1i5.2922 <https://www.researchgate.net/publication/367773462>
- Janah, F. S., Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2024). Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2098>. <https://journal.actualinsight.com/index.php/sistem-among/article/view/2098>
- Lyanda, D. (2023). *Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Darma). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1037> <http://repository.binadarma.ac.id/id/eprint/8146>
-

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Mu'afifah, A. N., Luthfiah, R., Jannah, R., Sihabudin, S., & Khoiriyah, N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Pkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI/SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 245-255. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.339>. <https://journals.indexcoernicus.com/api/file/viewByFileId/2067803>
- MZ, A. S. A., & Azzahra, R. F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 39-47. <https://doi.org/10.31980/caxra.v4i1.1040>. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caxra/article/view/1040>
- Panggalih, R. H., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran materi sistem pernapasan manusia berbantuan aplikasi SAC untuk sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 176-190. DOI: <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v30i1.2693>. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/2693>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Rodhiah, R. and A'yun, D. 2024. Penyesuaian Gaya Belajar dengan Prinsip aliran Humanisme Berbasis Media PhET Kelas 6 SDN Telang 1. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 7, 1 (Jul. 2024), 17-25. DOI: <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.68261>. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/68261>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550293>. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/51>

- Rusmi, S. R. U., Suprijono, A., & Jacky, M. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pro Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Budaya Siswa Kelas IV SD Hanura Bina Putra. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 739-752. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21264>. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21264/10735>
- Salsabila, S. S., & Permatasari, C. L. (2023). Development Of Digital Comic Learning Media In Economic Subjects For Senior High School Grade 10. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 1(19). <https://doi.org/10.19166/pji.v1i19.5868>. <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6705434/?view=googlescholar>
- Sari, A. W., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(05). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46827>
- SIAGIAN, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva For Education Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI). <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/48842>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>. <https://jbas.ic.org/index.php/basicedu/article/view/1600>
- Yulianti, N. A. F. D. M., & Kumala, F. N. (2019). Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(2), 112119. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v6i2.269>. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/269>
- Yulianti, Y. (2019, November). Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar Ips Melalui Karakter Gotong Royong. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 381-390). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>