

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*  
PADA PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

**TESIS**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Heni Widiani  
NIM 2208511

**PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING  
PADA PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Oleh  
Heni Widiani  
2208511

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi S2  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Tasikmalaya

©Heni Widiani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2024

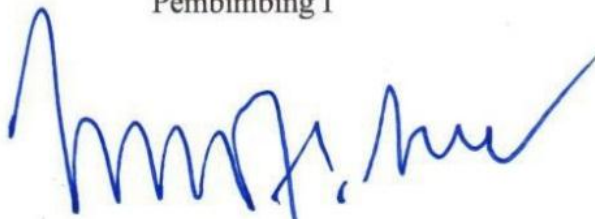
Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang.  
Difoto kopi, atau cara lain tanpa izin penulis.

**HENI WIDIANI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING  
PADA PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

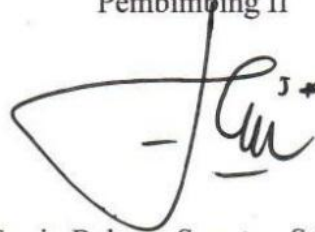
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Lutfi Nur, S.Pd., M.Pd., M.M.  
NIP 198905202015041004

Pembimbing II



Dr. Erwin Rahayu Saputra, S.Pd., M.Pd.  
NIPT 920200419920416101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister PGSD



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198007082005011002

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*  
PADA PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Heni Widiani

**ABSTRAK**

Salah satu upaya untuk memperkuat profil pelajar Pancasila adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Komik digital berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis CTL pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Metode penelitian ini menggunakan desain *Research and Development*. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Partisipan penelitian peserta didik dan guru kelas IV SDN 3 Pusakasari, ahli materi, ahli media. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dokumentasi dan angket. Teknik analisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian (1) Analisis kebutuhan menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital belum berkembang secara optimal. (2) Tahapan desain komik digital diawali dengan Penyusunan Garis Besar Program Media, penyusunan storyboard, perancangan tampilan dan pemilihan karakter. (3) Tahap pengembangan melibatkan pembuatan konten berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan canva. Penelitian ini membuat inovasi media pembelajaran komik digital tema Kewirausahaan. Media divalidasi oleh ahli materi dengan kriteria relevan dengan revisi, validasi ahli media dengan nilai persentase 80% yang artinya media yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. (4) Tahap implementasi peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Guru memberikan respon sangat setuju terhadap penggunaan media komik digital. (5) Tahap evaluasi pengembangan media pembelajaran komik digital lebih membangkitkan minat baca peserta didik. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Contextual Teaching Learning; komik digital; media pembelajaran.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON CONTEXTUAL  
TEACHING LEARNING IN THE STRENGTHENING PROJECT OF PANCASILA  
STUDENT PROFILE**

Heni Widiani

**ABSTRACT**

*One of the efforts to strengthen the Pancasila Student Profile is through the development of innovative and engaging learning media for students. Digital comics based on Contextual Teaching and Learning (CTL) represent one potential solution. This research aims to develop digital comic learning media based on CTL for the Pancasila Student Profile Strengthening Project. The research employs a Research and Development (R&D) design. The research method employed is a Research and Development (R&D) design, using the ADDIE model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants in this study include fourth-grade students and teachers at SDN 3 Pusakasari, as well as subject matter experts and media experts. Data collection techniques involved questionnaires, observations, interviews, documentation, and surveys. The analysis was conducted using both qualitative and quantitative methods. The findings of the study are as follows: (1) The needs analysis indicated that the use of digital learning media has not been optimally developed. (2) The design phase of the digital comic began with the preparation of a Media Program Outline, the creation of storyboards, design of the visual interface, and character selection. (3) The development phase involved content creation based on the pre-established design using Canva. This study produced an innovative digital comic learning media with an entrepreneurship theme. The media was validated by subject matter experts with criteria indicating relevance with revisions, and media experts with a percentage score of 80%, suggesting that the developed media is suitable for use with revisions. (4) In the implementation phase, students were very enthusiastic about learning with the developed media. Teachers responded very positively to the use of digital comic media. (5) The evaluation stage of developing digital comic learning media further increased students' reading interest. The conclusion from this development research is that learning is more fun and easier to understand, so that students are more involved in the learning process.*

*Keywords: Contextual Teaching Learning; digital comics; learning media*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum .....	6
1.3.2 Tujuan Khusus .....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Definisi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.....	9
2.2 Prinsip-prinsip Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.....	12
2.2.1 Prinsip Holistik.....	12
2.2.2 Prinsip Kontekstual .....	13
2.2.3 Prinsip Eksplorasi.....	13
2.3 Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	17
2.4 Media Pembelajaran .....	19
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	19

2.4.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	29
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	30
2.4.4 Pengertian Komik Digital .....	31
2.4.5 Sejarah Komik.....	34
2.4.6 Jenis-jenis Komik.....	36
2.4.7 Langkah-langkah Membuat Komik .....	39
2.4.8 Kelebihan Komik Digital .....	40
2.5 CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ).....	41
2.5.1 Pengertian CTL .....	41
2.5.2 Komponen-Komponen CTL .....	42
2.5.2.1 Konstruktivisme.....	42
2.5.2.2 Inkuiri .....	42
2.5.2.3 Bertanya ( <i>Questioning</i> ).....	42
2.5.2.4 Masyarakat Belajar ( <i>Learning Community</i> ) .....	43
2.5.2.5 Permodelan ( <i>Modeling</i> ) .....	43
2.5.2.6 Refleksi ( <i>Reflection</i> ) .....	43
2.5.2.7 Penilaian Nyata ( <i>Authentic Assesment</i> ) .....	43
2.6 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis CTL.....	44
2.7 Penelitian yang Relevan .....	45
2.8 Kerangka Berpikir .....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
3.1 Desain Penelitian.....	49
3.2 Prosedur Penelitian.....	50
3.2.1 Analysis ( <i>Analyze</i> ) .....	51
3.2.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan Pembelajaran .....	51
3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Media .....	52
3.2.1.3 Alokasi Waktu Pembelajaran .....	53
3.2.2 Desain ( <i>Design</i> ) .....	53
3.2.2.1 Desain Pembelajaran .....	53
3.2.2.2 <i>Design</i> Media.....	54
3.2.3 Development (Pengembangan) .....	55
3.2.3.1 <i>Recreating Comic</i> .....	55

3.2.3.2. Digitalisasi .....	56
3.2.3.3. Validasi .....	56
3.2.4. <i>Implementation</i> .....	56
3.2.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian .....	57
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.4.1 Wawancara .....	57
3.4.2 Observasi .....	58
3.4.3 Studi Dokumentasi .....	59
3.4.4 Kuesioner dan angket.....	59
3.4.5 Penilaian.....	62
3.5. Analisis Data .....	63
3.5.1 Analisis.....	63
3.5.2 Pengembangan .....	64
3.5.3 Implementasi .....	65
3.5.3 Evaluasi .....	66
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>67</b>
4.1 Analisis Kebutuhan .....	67
4.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	67
4.1.2 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran .....	68
4.1.3 Analisis Penggunaan Media CTL .....	73
4.1.4 Analisis Pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	74
4.2. Perancangan Produk.....	76
4.2.1 Menyusun Garis Besar Pengembangan Media .....	76
4.2.2 Menyusun Storyboard.....	81
4.2.3. Perancangan Tampilan .....	84
4.3. Pengembangan Media Komik Digital .....	86
4.3.1 <i>Recreating Comik</i> .....	86
4.3.2 Hasil Validasi .....	90
4.3.3. Revisi Produk .....	93
4.4. Implementasi .....	95



4.4.1 Respon Guru Terhadap Media Komik Digital .....	97
4.4.2 Uji Coba Tahap II.....	98
4.4.3. Respon Dari Peserta Didik .....	98
4.5 Evaluasi .....	101
4.5.1 Kelebihan Media Komik Digital .....	104
4.5.2 Kekurangan Media Komik Digital .....	104
4.5.3 Kelayakan Media Komik Digital .....	105
<b>BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>106</b>
5.1 Simpulan.....	106
5.1.1. Analisis .....	106
5.1.2. Desain.....	106
5.1.3. Development .....	107
5.1.4. Implementasi .....	107
5.1.5 Evaluasi .....	108
5.2. Implikasi.....	108
5.2.1 Implikasi Teoritis .....	108
5.2.2 Implikasi Praktis.....	108
5.2.3 Implikasi Kebijakan .....	108
5.3 Rekomendasi .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>119</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran.....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Analisis Kebutuhan Guru .....	52
Tabel 3.2 Tabel Pemilihan Karakter Komik .....	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	58
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Untuk Peserta Didik .....	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi .....	59
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran ..	61
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Guru).....	61
Tabel 3.9 Kisi-kisi Penilaian .....	62
Tabel 3.10 Skoring berdasarkan skala Likert Riduwan, (2009) .....	64
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor .....	65
Tabel 3.12 Skala Nilai Respon Guru.....	65
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Siswa .....	68
Tabel 4.2 Data Awal Penggunaan Media Pembelajaran.....	70
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Guru Tentang Kebutuhan Media Pembelajaran Digital .....	71
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Guru tentang Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	74
Tabel 4.5 Pemilihan Tujuan Proyek .....	79
Tabel 4.6 Perancangan Rubrik Akhir Proyek .....	80
Tabel 4.7 Komponen CTL pada Komik Digital .....	82
Tabel 4.8 Karakter Komik .....	85
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Ahli Materi .....	91
Tabel 4.10 Kriteria Penilaian Desain Pembelajaran .....	92
Tabel 4.11 Tabel Validasi Pengguna .....	93
Tabel 4.12 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran .....	95

Tabel 4.13 Hasil Respon Guru .....	97
Tabel 4.14 Hasil Wawancara Dengan Siswa .....	99
Tabel 4.15 Respon Siswa Terhadap Media Komik Digital .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran .....	22
Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Dalam Pembelajaran .....	24
Gambar 2.3. Contoh Komik yang Terbit di Media Masa setelah Kemerdekaan Indonesia .....	35
Gambar 2.4. Contoh Komik Strip Kartun .....	37
Gambar 2.5. Contoh Komik Buku .....	37
Gambar 3.1. Tahapan pengembangan model ADDIE .....	50
Gambar 3.2. Pengolahan sampah .....	51
Gambar 4.1 Data Penggunaan Media Komik Digital .....	71
Gambar 4.2. Penggunaan Media CTL.....	73
Gambar 4.3. Tampilan Aplikasi Canva.....	87
Gambar 4.4. Template Canva.....	87
Gambar 4.5. Panel untuk Cerita .....	88
Gambar 4.6. Tambah Teks .....	89
Gambar 4.7. Ukuran Posisi Elemen Dalam Panel Komik .....	89
Gambar 4.8 Gaya pada Tampilan Komik .....	90
Gambar 4.9 Dokumentasi Kegiatan Pemilahan Sampah .....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	120
Lampiran 2. Hasil Kuesioner Penggunaan Media Digital .....	121
Lampiran 3. Sampel Hasil Selebaran Kuesioner .....	123
Lampiran 4. Respon Siswa .....	141
Lampiran 5. Sampel Respon Siswa .....	142
Lampiran 6. Dimensi Elemen Subelemen Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	162
Lampiran 7. Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan .....	176
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi .....	187
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media .....	190
Lampiran 10. Instrumen untuk Pengguna .....	193
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan .....	194
Lampiran 12. SK Pembimbing .....	195
Lampiran 13. Hasil Ujian Kualifikasi .....	199

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. v. d. (1999). Principles and methods of development research. In J. v. d. Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 1-14). Springer.
- Alie, S., & Wibowo, A. (2021). Efektivitas Komik Digital Berbasis CTL dalam Penguatan Nilai-nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-60.
- Ambaryani, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 125160. <https://doi.org/10.15294/Jpp.V31i2.5696>
- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini. 2022. Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6 (4): 5877–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301.
- Anggraeni, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis CTL untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 115-130.
- Ariga, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka pasca pandemi covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662-670.
- Arsyad, A. (2019). Inovasi Pembelajaran melalui Komik Digital Berbasis CTL pada Pendidikan Karakter Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 187-202.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.

- Astuti, W. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 18(1), 77-90.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/Jpifalbiruni.V5i1.100>.
- A'yun, Q., Abdurrahman, A., & Maharta, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(4), 121225.
- Budiman, A. (2020). Media Komik Digital Berbasis CTL untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 341-355.
- Cahyono, S. (2018). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Berbasis CTL dalam Menguatkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 99-115.
- Candra Sihotang, Abdul Muin Sibuea, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kontekstual dengan Tema Sehat Itu Penting,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol.2 No.2, (Desember 2015).h.172.
- Clemente Charles HUDSON, P. (n.d.). Contextual Teaching and Learning for Practitioners. *SYSTEMICS, CYBERNETICS AND INFORMATICS* .
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *SAGE Publication*
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 354-362.
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.31932/Jpbio.V5i1.573>.
- Dewi, R. (2021). Penerapan Komik Digital Berbasis CTL dalam Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 15(2), 215-230.

- Efendi, A. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis CTL untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 45-60.
- Ernawati, Y. &. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi . *Jurnal Basicedu*,
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Fauziah, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Komik Digital Berbasis CTL terhadap Minat dan Motivasi Belajar Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 165-180.
- Gunawan, D. (2022). Efektivitas Komik Digital Berbasis CTL dalam Penguatan Nilai Pancasila di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 13(3), 245-260.
- Hasan, M. (2023). Enhancing Pancasila Values through Digital Comic Media with CTL in Indonesia's Civic Education. *Journal of Asia-Pacific Education*, 28(1), 73-89.
- Hasanah, H. (2017). teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*,
- Haryanto, Y. (2019). Komik Digital Berbasis CTL sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila*, 12(1), 77-93.
- Indana, W. d. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik *Jurnal ISSN Vol 6, No 1*
- Indarta, Y. J. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. . *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10.
- Indrawati, R. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis CTL untuk Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 16(2), 91-106.
- Iwan Falahudin, \_Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan', *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 2014, 104
- Ismail, A., & Jamil, M. (2020). Digital Comics as a CTL Tool for Engaging Students in the Learning of Civic Education. *International Journal of Instructional Media and Technology*, 17(2), 215-230.



- Junaidi, M. (2020). Penggunaan Komik Digital Berbasis CTL dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 157-172.
- Kaur, R., & Singh, A. (2021). Digital Comics in the Classroom: Contextual Teaching and Learning for Civic Education in Southeast Asia. *Journal of Educational Innovation and Practice*, 19(2), 190-208
- Latifah, Sri, and Ardini Utami. "Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2.1 (2019): 36-45.
- Lee, M. K., & Kang, J. H. (2020). The Impact of Digital Comics on Civic Engagement and Ethical Reasoning in a CTL Framework. *International Journal of Learning and Development*, 10(4), 301-
- Lestari, S. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis CTL pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 125-140.
- Lim, S. K., & Tan, P. (2022). Integrating Digital Comics and CTL for Multicultural Education in Asia-Pacific. *Journal of Global Education and Development*, 23(1), 110-125.
- Liu, Y., & Huang, C. (2019). Developing Character Education through Digital Comics in a CTL Context. *International Journal of Character and Citizenship Education*, 14(2), 162-178.
- Mawan Akhir Riwanto, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14-18
- Mudopar, M. R. (2022). Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa . *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*,,
- Mustofa, R. (2019). Efektivitas Komik Digital Berbasis CTL dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 175-190.
- Naz, A. A., and R. A. Akbar, 'Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration', *Journal of Elementary Education*, 18 (2010), 35-40 <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>

- Ntobuo, N. E., A. Arbie, and L. N. Amali, 'The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7 (2018), 246–51 <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Nadia Astri Pandanwangi, F. K. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*, 5(2), 124-132
- Nadiyah, Syarifah, Finna Yunilia Wijaya, and Arif Rahman Hakim. "Desain komik strip matematika pada materi Statistika untuk kelas Vi tingkat sekolah dasar." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4.2 (2019): 135-146.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114-130.,
- Nakamura, Y., & Suzuki, K. (2020). Exploring the Effectiveness of Digital Comics in CTL for Teaching Civic Values. *International Journal of Civic Education and Leadership*, 7(2), 92-107.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405-411.
- Noor, F., & Zain, A. (2022). Using Digital Comics with CTL to Teach Civic Education in Indonesia. *Journal of Global Education Studies*, 20(3), 212-227.
- Nurhadi, Yasin, B., & Senduk, A.G. 2004. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) dan Penerapannya dalam KBK. Malang: Universitas Negeri Malang
- Mendez, R., & Rodriguez, P. (2021). Promoting Civic Responsibility through Digital Comics and Contextual Learning Approaches. *Journal of Educational Technology Research*, 29(3), 75-90.
- Oktaviani, R. (2023). Penggunaan Komik Digital Berbasis CTL dalam Pembelajaran PPKn untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 19(2), 105-120.
- Pamungkas, D., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), 1405. <https://doi.org/10.33578/Pjr.V3i6.7904>.

- Panggabean, S. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pendidikan Karakter Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 195-210.
- Patel, V., & Sharma, A. (2019). Integrating Digital Comics in CTL to Enhance Cultural and Civic Understanding. *Journal of Educational Innovations*, 16(1), 78-95.
- Plomp, T. (2013). Educational Design Research: An Introduction. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research* (pp. 10-51). Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Piesesa, M. S. L., & Camellia, C. (2023). Desain Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk Menanamkan Nilai Karakter Mandiri, Kreatif dan Gotong-Royong. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 74-83.
- Purnama, S. "Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)." *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.1 (2016): 19-32.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, and Sri Anitah, \_Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (2014)
- Putri, A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Budaya Bali untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 115-130.
- Prasetyo, H. (2023). Digital Comic Media in CTL Framework for Strengthening Pancasila Values. *International Journal of Education and Humanities*, 31(1), 108-122.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 4(2): 1-7.
- Qodri, M. (2021). Komik Digital Berbasis CTL sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Penguatan Nilai Pancasila di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 17(1), 75-90.
- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi filosofi pendidikan ki hajar dewantara dalam mewujudkan profil pelajar pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177-187

- Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari, 'Development of Mathematics Learning Media', *Jurnal of Education and Research*, 2 (2014), 535–44
- Ridha, A., Pradana, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh media komik terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2), 61-66.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1). <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>
- Robinson, L., & Bennett, S. (2022). Contextual Teaching and Learning through Digital Comics: Promoting Ethical Citizenship. *Journal of Educational Research and Innovation*, 27(3), 135-150.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rohmawati, Afifatu, 'Efektivitas Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (2015)
- Setiawan, E. (2020). The Role of Digital Comics in CTL for Teaching Pancasila Values in Indonesian Schools. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 225-240.
- Siregar, A. (2021). ANALISIS EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATAPELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*,
- Smith, K., & Thomas, J. (2021). Digital Comics and CTL: Enhancing Civic Education in High School Students. *International Journal of Civic Education*, 22(4), 75-91.
- Subroto, M., & Amalia, R. (2019). The Development of Digital Comics for Contextual Teaching and Learning of Pancasila. *International Journal of Education and Development*, 12(2), 201-217.
- Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*, (Bandung:Alfa Beta, 2015), h. 165
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sumartiwi, Ni Made, and Putu Rahayu Ujianti. "Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 5.2 (2022): 220-230.
- Sun, Y., & Lin, W. (2022). Enhancing Students' Ethical Understanding through Digital Comics in CTL Framework. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 31(4), 156-171.
- Suriani, L., Nisa, K., & Affandi, L. H. (2023). Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1458-1463.
- Susanto, M. (2021). Digital Comics and Contextual Learning: Strengthening Pancasila Values in Indonesian Education. *Journal of Character Education and Development*, 21(1), 98-113.
- Supriyadi, H., & Ratnawati, A. (2020). Integrating Local Wisdom into Digital Comics for CTL in Civic Education. *Journal of Educational and Cultural Studies*, 15(2), 192-208.
- Tanaka, S., & Watanabe, M. (2023). Contextual Learning through Digital Comics: An Approach to Civic Education. *Journal of Global Civic Education*, 24(1), 88-105.
- Thompson, L., & White, M. (2021). Contextual Teaching with Digital Comics: A Case Study in Civic Education. *Journal of Educational Media and Technology*, 18(3), 112-127.
- Usman, A. (2020). The Integration of Digital Comics in Contextual Teaching and Learning for Civic Education. *Journal of Education and Social Sciences*, 19(4), 153-168.
- Wang, Y., & Li, H. (2022). Enhancing Civic Knowledge through Digital Comics in CTL. *Journal of Educational Development and Technology*, 28(2), 81-96.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp.

- Wijaya, D., & Dewi, L. (2023). Contextual Teaching and Learning Using Digital Comics in Indonesian Civic Education. *Journal of Asia-Pacific Education*, 29(2), 102-117.
- Winasih, Rini, Nursalam Nursalam, and Ninuk Dian Kurniawati. "Cultural organization and quality of nursing work life on nurses performance and job satisfaction in Dr. Soetomo Hospital, Surabaya." *Jurnal Ners* 10.2 (2015): 332-342.
- Wu, J., & Zhou, Q. (2021). The Role of Digital Comics in Promoting Civic Education through CTL. *Journal of Digital Learning and Innovation*, 22(3), 98-115.
- Yamamoto, T., & Okada, S. (2020). Digital Comics for Contextual Learning: Integrating Civic Education in Japanese Schools. *International Journal of Civic Education and Technology*,
- Yunita, Y., Zainuri, A., Ibrahim, I., Zulfi, A., & Mulyadi, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal of Educational Management*, 16–25
- Yunus, Melor Md, Hadi Salehi, and Mohamed Amin Embi, "Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing", *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 2012