

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA
MATERI MAKNA DEMOKRASI
(Studi Kuasi Eksperimen di SMAN 12 Bandung)**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh:

Hani Fauziah

NIM. 2108144

**PROGRAM STUDI STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA
MATERI MAKNA DEMOKRASI
(Studi Kuasi Eksperimen di SMAN 12 Bandung)**

Oleh:

Hani Fauziah

NIM. 2108144

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila
dan Kewarganegaraan
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Hani Fauziah

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak, seluruhnya atau sebagian, dengan **dicetak
ulang, diphotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**"PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA
MATERI MAKNA DEMOKRASI
(Studi Kuasi Eksperimen di SMAN 12 Bandung)"**

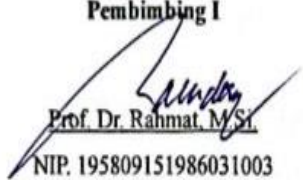
Oleh:

Hani Fauziah

NIM. 2108144

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing I:

Pembimbing I



Prof. Dr. Rahmat, M.Si

NIP. 195809151986031003

Pembimbing II

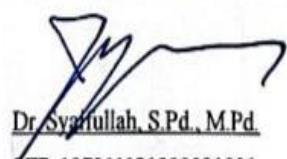


Dr. Leni Anggraeni, M.Pd

NIP. 198402222009122

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana,
Magister dan Doktor Terintegrasi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**

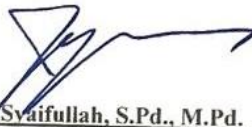


Dr. Syarifullah, S.Pd., M.Pd

NIP. 197211121999031001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Hani Fauziah
NIM : 2108144
Hari, Tanggal : Kamis, 21 Agustus 2025
Tempat : FPIPS, UPI
Panitia ujian terdiri dari :
1. Ketua :



Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197211121999031001

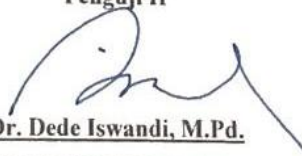
2. Penguji :

Penguji I



Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M.Si.
NIP. 196203161988031001

Penguji II



Dr. Dede Iswandi, M.Pd.
NIP. 198401302014041001

Penguji III



Pitria Sopianingsih, M.Pd.
NIP. 198612062015041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas Xi Pada Materi Makna Demokrasi**” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Hani Fauziah

NIM. 2108144

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, serta kepada umatnya yang senantiasa patuh dan taat kepada ajaran-Nya. Aamiin.

Skripsi ini ditulis untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi makna demokrasi, dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik. Maka dari itu, skripsi ini diberi judul **“Pengaruh Media Komik Digital terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi”** dan merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sidang Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan landasan perbaikan yang berguna bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan penulis. Disisi lain penulis berharap, dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan untuk menambah wawasan pembaca.

Bandung, Juli 2025



Hani Fauziah

NIM. 2108144

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, ilmu, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi mengenai **“Pengaruh Media Komik Digital terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi”** setelah melalui proses panjang yang penuh perjuangan, pembelajaran, serta berbagai tantangan dan pengorbanan yang menyertai setiap langkah penulisan karya ilmiah pertama ini.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, doa, serta kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Siti Aisyah dan Bapak Mulyana, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga dan saudara, yang selalu mendukung selama penulis menyelesaikan studi.
3. Aghisna, yang telah banyak membantu dan menemani penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Roro, Rafiuni, dan Annisa yang telah membantu, berdiskusi, dan menjadi tempat berbagi selama masa kuliah.
5. Sahabat kampus penulis yaitu, Fashiha, Bayu, Dila, dan Baihaqi yang telah mendukung dan memotivasi penulis.
6. Prof. Dr. Rahmat, M.Si., selaku dosen pembimbing I, yang senantiasa meluangkan waktunya dan memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Leni Anggraeni, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat membantu.
8. Bapak Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
9. Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik,

atas bimbingan selama perkuliahan.

10. Seluruh dosen dan staf di Program Studi PPKn, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
11. Guru dan peserta didik kelas XI di sekolah tempat penelitian, yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian.
12. Teman-teman PPKn angkatan 2021, terkhusus Tina, Iis, Amel, Windi, Nasywa yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama di kampus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran berbasis media digital di sekolah.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas XI pada materi makna demokrasi di SMAN 12 Bandung. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep demokrasi yang bersifat abstrak, serta kebiasaan siswa generasi Z yang lebih akrab dengan media digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional seperti buku siswa dan papan tulis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik setelah penggunaan komik digital, dibandingkan dengan kelompok kontrol. Media komik digital terbukti efektif dalam menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik minat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman materi secara keseluruhan. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan Pancasila, khususnya dalam mengajarkan materi makna demokrasi.

Kata Kunci: Komik digital, pemahaman, makna demokrasi, kuasi-eksperimen

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital comics on improving the understanding of the meaning of democracy among eleventh-grade students at SMAN 12 Bandung. The background of this study is based on students' low understanding of the abstract concept of democracy, as well as the habits of Generation Z students who are more familiar with digital media. The research method used was a quasi-experimental design with a Non-Equivalent Control Group Design, involving an experimental class using digital comics and a control class using conventional media such as student books and a whiteboard. Data collection techniques were carried out through pre-tests and post-tests, as well as questionnaires. The results showed a significant increase in student understanding after using digital comics, compared to the control group. Digital comics have proven effective in simplifying abstract concepts into more concrete concepts, engaging student interest in learning, and improving overall understanding of the material. Thus, digital comics can be an alternative, innovative learning medium in Pancasila Education, particularly in teaching the meaning of democracy.

Keywords: *Digital comics, understanding, meaning of democracy, quasi-experiment*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat dari Segi Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat dari Segi Praktis	6
1.4.3 Manfaat dari Segi Kebijakan.....	6
1.4.4 Manfaat dari Segi Aksi Sosial.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2 Komik Digital.....	14
2.2.1 Konsep dan Pengertian	14

2.2.3 Pembuatan Media Pembelajaran Komik Digital.....	16
2.2.4 Contoh Komik Digital.....	17
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital	18
2.2.6 Relevansi Komik Digital dengan Pendidikan Pancasila	19
2.3 Pemahaman Peserta Didik.....	19
2.3.1 Pengertian Pemahaman dalam Pembelajaran	19
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Peserta Didik.....	20
2.3.3 Relevansi Pemahaman dengan Pendidikan Pancasila.....	21
2.4 Makna Demokrasi	22
2.4.1 Pengertian dan Makna Demokrasi	22
2.4.2 Prinsip-Prinsip Demokrasi	22
2.4.3 Demokrasi dalam Konteks Pendidikan Pancasila	23
2.5 Teori Belajar yang Relevan	24
2.5.1 Teori Konstruktivisme	24
2.5.2 Teori Kognitivisme	25
2.5.3 Teori Multimedia oleh Mayer	26
2.6 Penelitian Terdahulu.....	29
2.7 Kerangka Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Jenis Penelitian	32
3.3 Populasi dan Sampel	33
3.4 Instrumen Penelitian	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	40
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
3.6.1 Uji Validitas	41
3.6.2 Uji Reliabilitas	43
3.6.3 Daya Pembeda	44
3.6.4 Validitas Media Komik Digital.....	46
3.7 Prosedur Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian.....	50

4.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
4.1.2	Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.1.3	Gambaran Perbedaan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung yang Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital (Kelas Eksperimen)	62
4.1.4	Gambaran Perbedaan Hasil <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i> Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital (Kelas Kontrol)	64
4.1.5	Gambaran Perbandingan Pemahaman Peserta Didik antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Penerapan Komik Digital	66
4.1.6	Gambaran Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung	68
4.2	Pembahasan	69
4.2.1	Perbedaan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung yang Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital (Kelas Eksperimen)	70
4.2.2	Perbedaan Hasil <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i> Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital (Kelas Kontrol)	79
4.2.3	Perbandingan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Penerapan Komik Digital	88
4.2.4	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		107
5.1	Simpulan	107
5.1.1	Simpulan Umum	107
5.1.2	Simpulan Khusus	107
5.2	Implikasi	109
5.2.1	Implikasi Teoritis	109
5.2.2	Implikasi Praktis	110
5.3	Saran	112
5.3.1	Pengambilan Kebijakan	112

5.3.2 Penggunaan Kebijakan.....	113
5.3.3 Peneliti Selanjutnya.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil <i>Pre-Test</i> Pemahaman Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Pedoman Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Angket Variabel X	37
Tabel 3. 3 Angket Variabel Y	39
Tabel 3. 4 Interpretasi Nilai Validitas	42
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 3. 6 Kriteria interpretasi Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 3. 8 Interpretasi Daya Pembeda	45
Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	45
Tabel 3. 10 Standar Ketuntasan Belajar Pendidikan Pancasila.....	47
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 3 Analisis Deskriptif.....	55
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Rata-Rata Presentase Indikator	58
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Presentase Indikator Variabel Y (Pemahaman Peserta Didik).....	60
Tabel 4. 6 hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 7 hasil Uji Homogenitas.....	62
Tabel 4. 8 Perbedaan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample t-Test (Kelas Eksperimen).....	64
Tabel 4. 10 Perbedaan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	62
Tabel 4. 11 Hasil Uji Paired Sample t-Test (Kelas Kontrol).....	65
Tabel 4. 12 Kriteria Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik	66
Tabel 4. 13 Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	67
Tabel 4. 14 Hasil Uji Independet t-Test.....	68

Tabel 4. 15 Hasil Uji Pengaruh.....	69
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Komik Digital Judul “Tahilalats”	17
Gambar 2. 2 Contoh Komik Digital Judul “The Awkward Yeti”	18
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Rumus Desain	32
Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas	41
Gambar 3. 3 Rumus Cronbch Alpha	43
Gambar 3. 4 Rumus Daya Pembeda	44
Gambar 4. 1 Diagram Angket Variabel X Indikator Kemudahan Materi melalui Komik Digital	56
Gambar 4. 2 Diagram Angket Variabel X Indikator Kejelasan Contoh Materi dalam Komik Digital	57
Gambar 4. 3 Diagram Angket Variabel X Indikator Daya Tarik Komik Digital..	57
Gambar 4. 4 Diagram Angket Variabel Y Indikator Pemahaman Konsep Demokrasi	59
Gambar 4. 5 Diagram Angket Variabel Y Indikator Pemahaman Nilai Demokrasi.	59
Gambar 4. 6 Diagram Angket Variabel Y Indikator Prinsip Demokrasi	60

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Association for Educational Communications and Technology.
- Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (Ed.1. Cet.15.). Rajawali Press.
- Bloom. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Company.
- Bruner. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Cahyati, S. (2023). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila kelas XI*. Kemendikbudristek.
- Campbell. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Houghton Mifflin.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Cohen, Jacob. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (Edisi Kedua (2nd Edition)). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th Edition). SAGE Publications.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed* (M. Ramos, Trans.). New York: Herder and Herder.
- Gagne. (1985). *The conditions of learning*.
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.) (7 ed.). Merrill/Prentice Hall.
- Kellner, D., & Share, J. (2007). Critical media literacy is not an option. *Learning Inquiry*, 1(1), 59–69.
- Kemendikbud. (2021). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Kemp & Dayton. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5 ed.). Harper & Row.
- Louis Cohen, Lawrence Manion, & Keith Morrison. (2018). *Research Methods in Education* (8th Edition). Routledge.
- Mayer, R. E. (2001). *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (First Edition). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.) (2 ed.). Cambridge University Press.
- (NEA), N. E. A. (1969). *Audio Visual Instruction: A Guide to Enriched Teaching*. National Education Association.
- Piaget. (1970). *Genetic Epistemology*. Columbia University Press.
- Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Robert A. Dahl. (1998). *On Democracy*. Yale University Press.
- Scott McCloud. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins

Publishers.

- Sudijono. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Revisi). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Sumber Jurnal

- Aditya, B., & Sari, M. (2022). Efektivitas Komik Digital Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 55–62.
- Damayanti, M. (2021). Media Komik Digital sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Nilai Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 89–98.
- Dewii, P. A. (2021). "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Nilai-nilai Pancasila." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30762/ed.v1i1.442>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 13–20.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Riset dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 27–35.
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Sistematis literatur review: Media Komik dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 737-743.
- 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>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507-519.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>

- 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>
- Wulandari, S. (2020). *Komik Digital dan Gaya Bercerita Baru di Era Teknologi*. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 5(2), 12–20.

Sumber Artikel Surat Kabar

- Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023, 10 Maret). “Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang”. *Bisnis.com*, hlm 1.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2023). “Laporan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) 2023: Hasil Evaluasi Pemahaman Konsep Kewarganegaraan di Kalangan Siswa SMA”. *Kemendikbud.go.id*, hlm 1