

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL
MATERI KEWAJIBAN, HAK DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Hanna Hanifah

NIM. 1902917

Pendidikan ke-SD-an (Konsentrasi PKN)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL
MATERI KEWAJIBAN, HAK DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

Oleh
Hanna Hanifah

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Hanna Hanifah
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
di *fotocopy*, atau cara lainnya seizin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL
MATERI KEWAJIBAN, HAK DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI

Disetujui dan disahkan oleh,

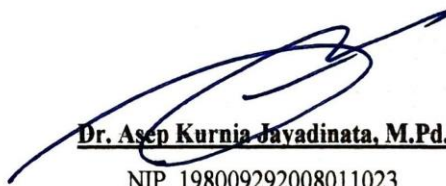
Pembimbing I



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP. 197608222005022002

Pembimbing II



Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.

NIP. 198009292008011023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Julia S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

**LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI/ARTIKEL
PRODI PGSD KAMPUS SUMEDANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami selaku penguji proposal skripsi/artikel Program Studi PGSD Kampus Sumedang Tahun 2023.

Menerangkan bahwa pengusul skripsi/artikel berikut:

Nama : Hanna Hanifah

NIM : 1902917

Judul : Pengembangan Komik Digital Materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI.

Telah memperbaiki skripsi/artikel dengan rekomendasi/saran dari penguji.

Waktu perbaikan,

10 April 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji

Dr. An Nur Aeni, M.Pd.

NIP. 197608222005022002

Waktu perbaikan,

10 April 2023

Menyetujui,

Anggota Penguji I

Dr. Cucun Sunaengsih, M.Pd.

NIP.198604042015042002

Waktu perbaikan,

10 April 2023

Menyetujui,

Anggota Penguji II

Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.

NIP. 920171219850829201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang

Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

ABSTRAK

Media digital terus berkembang diberbagai aspek kehidupan khususnya pada pendidikan. Guru dituntut untuk memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini untuk membuat siswa dapat beradaptasi dengan media digital yang berkembang. Pengembangan suatu media pembelajaran sangat berguna agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik digital dalam pembelajaran PPKn siswa kelas VI, mendeskripsikan hasil penggunaan media komik digital pada pembelajaran PPKn, dan untuk menguji besarnya peningkatan pemahaman siswa kelas VI pada penggunaan komik digital. Pengembangan media pembelajaran seperti komik digital belum banyak digunakan dalam pembelajaran PPKn, sehingga peneliti memulai untuk mengembangkan komik digital ini. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Cimalaka III. Instrumen yang digunakan menggunakan angket validasi ahli dan soal *pretest-posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kelayakan komik digital diperoleh dari persentase hasil validasi oleh ahli media sebesar 83,3% dan ahli materi sebesar 90% , terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *post test*, dimana hasil *post test* sebesar 84,23 lebih baik daripada hasil *pretest* sebesar 74,43 , serta peningkatan pemahaman yang terjadi setelah pembelajaran PPKn dengan menggunakan Komik Digital adalah sebesar 38,47%.

Kata Kunci: Komik Digital, PPKn, Peningkatan Pemahaman.

ABSTRACT

Digital media continues to develop in various aspects of life, especially in education. Teachers are required to provide learning media in accordance with current developments to make students adaptable to the growing digital media. The development of a learning media is very useful so that students can better understand learning and improve student learning outcomes. This study aims to determine the feasibility of digital comic media in learning Civics for grade VI students, describe the results of using digital comic media in Civics learning, and test the magnitude of the increase in understanding of grade VI students in the use of digital comics. The development of learning media such as digital comics has not been widely used in Civics learning, so researchers began to develop this digital comic. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The subjects of this research were grade VI students of SDN Cimalaka III. The instruments used expert validation questionnaires and pretest-posttest questions. The results of this study indicate the feasibility of digital comics obtained from the percentage of validation results by media experts of 83.3% and material experts of 90%, there is an average difference between the pretest and post-test, where the post-test result of 84.23 is better than the pretest result of 74.43, and the increase in understanding that occurs after learning Civics by using Digital Comics is 38.47%.

Keywords: *Digital Comic, Civic Education, Increased Understanding*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Perkembangan dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Komik Digital.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Jenis-Jenis Komik Digital.....	Error! Bookmark not defined.

2.3.2 Penggunaan Komik Digital Dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4 Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
2.5 Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik dan Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Tahap Perencanaan	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Tahap Akhir	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Analisis Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Analisis Kuantitatif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Desain dan Pengembangan Komik Digital	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Hasil Penggunaan Komik Digital Dalam Pembelajaran PPKn Materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab.	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Analisis Desain dan Kelayakan Pengembangan Komik Digital...	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Analisis Hasil Penggunaan Komik Digital Pada Siswa Kelas VI.	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
4.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	9

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**
RIWAYAT HIDUP.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Model Pengembangan ADDIE (Desiani, 2021)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Waktu Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi ...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 7 Skala Likert Angket Validasi Ahli.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 8 Interpretasi kualitas komik digital (Sugiyono, 2014)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi PPKn kelas VI **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Hasil Angket Kelayakan Komik Digital Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Hasil Angket Kelayakan Komik Digital Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Tanggapan, Kritik, dan Saran dari Validator Ahli Media..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas VI SDN Cimalaka III ... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6 Kriteria Uji Normalitas**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 7 Hasil Uji-t Pre-test dan Post-test.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8 Hasil Uji-t Pre-test dan Post-test.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9 Persentase dan Interpretasi Kriteria Skor Angket Validasi Ahli... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 *Cone Experience Edgar Dale* (Hamid Mustofa Abi dkk., 2020)
.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1 Rumus persentase rata-rata angket validasi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Sampul Bagian Depan Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Sampul Bagian Belakang Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Bagian 1 Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Bagian 1 Penjelasan kewajiban dan hak di sekolah**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Bagian 2 Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Penjelasan kewajiban dan hak di rumah**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Bagian 3 Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Penjelasan bertanggung jawab atas kewajiban, dan hak **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Format Pedoman Wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Format Lembar Validasi Komik Digital**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Soal Pre-test dan Post-test**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Tampilan Komik Digital.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas VI SDN Cimalaka III**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. SK Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Lembar Monitoring Skripsi Pembimbing I**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Lembar Monitoring Skripsi Pembimbing II**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16. LoA Artikel Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17. Artikel Jurnal**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal :

- Aeni, A. N., dan Muhtar, T. 2017. “Nilai-Nilai Kesholehan Sosial Pada Mata Kuliah Pembelajaran Dan Aktivitas Senam Ritmik II Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Jasmani Di SD.” Indonesian Journal of Primary Education 1(2):1–12. doi: <https://doi.org/10.17509/IJPE.V1I2.9310>.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. 2022. Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214–1222. doi: <https://doi.org/10.35931/AM.V6I4.1113>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., Guru, P., & Dasar, S. 2022. Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. doi: <https://doi.org/10.52436/1.JPTI.183>
- Astutik, A. F., . R., & 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. doi: <https://doi.org/10.37081/ED.V9I3.2894>
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. 2021. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. doi: <https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>
- Ekonomi, P., Ekonomi, F., & Yogyakarta, U. N. 2018. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(3), 204–212. doi: <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/10517>
- Erliasari, S., & Sugijanto, A. 2016. *Peningkatan Pemahaman Konsep Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Tanjungharjo Nanggulan Kulon Progo*.
- Hardani, H., Juliana Sukmana, D., & Fardani, R. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Narestuti, A., Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 305–317. doi: <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>

Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. 2022. Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890. doi: <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V6I2.4171>

Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. 2019. Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn DI SMA. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1). doi: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>

Penelitian Pendidikan IPA, J., & Fitria, Y. 2022. Development of Problem Based Learning (PBL) Oriented Digital Comics to Improve Students' Science Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 699–704. doi: <https://doi.org/10.29303/JPIIPA.V8I2.1349>

Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Gusar, M. R. S. 2022. Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. doi: <https://doi.org/10.47709/JBSI.V2I02.1870>

Rohmanurmeta, Fauzatul ma'rufah, & Dewi, C. 2019. Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100–109. doi: <https://doi.org/10.24269/MUADDIB.V1I2.1213>

Subekti, P., Susilowaty, P., Aeni, A. N., Kurnia Jayadinata, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. 2017. Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Sifat Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 671–680. doi: <https://doi.org/10.17509/JPI.V2I1.10106>

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. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. doi: <https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138>

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Setia Budhi Rangkasbitung, S., Budi Utomo No, J., & Rangkasbitung Lebak, L. 2019. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. doi: <https://doi.org/10.35568/NATURALISTIC.V4I1.679>

Syahnaz, E., Wijaya, V., Wahyuni, S., Studi Teknik Multimedia Politeknik Negeri Sambas, P., Salahuddin, K., & Wijaya Sri Wahyuni, V. 2020. Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061–070. doi: <https://doi.org/10.56670/JSRD.V2I2.15>

Buku:

Widyastuti, A., dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Damri, & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Kencana.

Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.

Gulo, W. (2002.). *Metodologi Penelitian*. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Husibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publish, 1–124.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Khotimah, H. (2021). *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital : Pembelajaran Mandiri dalam Jaringan Untuk Anak Sekolah Dasar* (1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.

Lubis, A. M. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI : Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Kencana
Monteiro, J. M. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan: Perjuangan Membentuk Karakter Bangsa*. Deepublish.

Nurdansyah, & Fahyuni, F. E. (2016). *Buku Model Pembelajaran Inovatif*.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak.

Pakpahan, F. A., dkk. (2020). *Pengembangan Media*. Yayasan Kita Menulis.

Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. PT Bumi Aksara.

Sudiby, A. (2022). *Media Massa Nasional Menghadapi Disrupsi Digital*. KPG (Keperpustakaan Populer Gramedia).

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.

Hanna Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI KEWAJIBAN, HAK, DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Widyastuti, A., & dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.