



Pengaruh Komik Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Kewarganegaraan Siswa SMA Srijaya Negara Palembang

Try Ayu Ulandari^{1*}

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sriwijaya, tryayu0403@gmail.com

*Email korespondensi penulis: tryayu0403@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 10-05-2025
Revised: 20-07-2025
Accepted: 15-08-2025
Published: 30-09-2025

Kata Kunci:

Komik Interaktif
Media Pembelajaran
PPKn
Pemahaman Konsep
Eksperimen

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik interaktif terhadap pemahaman konsep kewarganegaraan peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti penggunaan media komik interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep kewarganegaraan. Dengan demikian, media komik interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran PPKn.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using interactive comic media on students' conceptual understanding of citizenship in grade XI at SMA Srijaya Negara Palembang. The research applied a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Nonequivalent Control Group type. Data collection techniques included pre-tests and post-tests, along with classroom observations. The results show a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. The experimental class's post-test scores were notably higher than those of the control class. The t-test results revealed a significance value of less than 0.05, indicating that the use of interactive comic media significantly influenced students' conceptual understanding. Therefore, interactive comic media is proven effective as an innovative learning medium in Civics Education.

Keywords:

Interactive Comic
Learning Media
Civics Education
Conceptual Understanding
Experiment

Copyright © 2021 (Try Ayu Ulandari). All Right Reserved

How to Cite : Ulandari, Try, A. (2025). Pengaruh Komik Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Kewarganegaraan Siswa SMA Srijaya Negara Palembang. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13 (2), 17-23.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, dan pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci peningkatan mutu tersebut (Arysad, 2021). Di era Kurikulum Merdeka, pembelajaran seharusnya lebih berpusat pada siswa (student-centered), namun praktik di lapangan masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar (Slameto, 2020). Hal ini berdampak pada menurunnya semangat belajar serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang sarat nilai dan konsep abstrak (Yandi et al., 2023). Padahal, pembelajaran PPKn memiliki tujuan strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa, sehingga diperlukan metode dan media yang mampu menumbuhkan motivasi serta daya pikir kritis siswa (Melanda, 2023; Mei & Fathurrohman, 2024). Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa masa kini, seperti penggunaan media berbasis digital yang komunikatif dan menarik secara visual (Sulaiman & Sari, 2019; Sawitri et al., 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif, termasuk komik, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Komik memiliki keunggulan visual dan naratif yang mampu memfasilitasi proses belajar secara menyenangkan (Sajidiman, 2019). Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Rosmana & Sari, 2024). Komik sebagai salah satu bentuk media visual dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan (Batubara, 2020). Subroto Nathasia (2020) mengemukakan bahwa komik terdiri dari gambar-gambar yang tersusun berurutan dan menyajikan karakter yang menarik, sehingga mampu merangsang daya imajinasi pembaca. Sementara itu, Ulva Khumairo Rifky (2017) menegaskan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan, antara lain meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah proses pemahaman dan pengingatan materi. Komik mampu menggabungkan elemen visual dan teks secara kreatif sehingga lebih mudah dicerna oleh peserta didik.

Komik juga memiliki karakteristik khas yang menjadikannya media pembelajaran yang potensial. Menurut Sudjana dan Rivai (2018), komik menyajikan cerita yang bersambung, bersifat menghibur, dan memungkinkan pembaca mengidentifikasi diri dengan tokoh di dalamnya. Alur cerita yang ringkas, penggunaan warna menarik, serta penyajian visual menjadikan komik sebagai media yang hidup dan relevan. Komik telah digunakan dalam praktik pendidikan selama lebih dari enam dekade dan kini diakui secara luas sebagai alat literasi yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa komik bukan hanya sekadar hiburan, tetapi telah berkembang menjadi sarana edukatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa (McCloud, 2020).

Penelitian ini menawarkan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran melalui pengembangan komik digital interaktif yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan komik cetak atau media visual konvensional, komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dalam format digital menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan integrasi elemen interaktif seperti karakter bergerak, ilustrasi kontekstual, warna dinamis, dan alur cerita edukatif yang disesuaikan dengan muatan materi PPKn (Rosmana & Sari, 2024).

Komik digital ini memadukan elemen visual dan naratif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik (Susanty & Pujiastuti, 2024). Selain berfungsi sebagai media bantu ajar, komik ini juga mengandung pesan-pesan moral dan nilai-nilai karakter kebangsaan yang ditampilkan melalui tokoh, dialog, dan konflik cerita, sehingga peserta didik dapat memahami materi sekaligus membentuk kesadaran kewarganegaraan secara holistik (Al Maulidah, Nurrohmatillah Anshori, 2025). Dengan pendekatan ini, komik digital tidak hanya menjadi alat penyampai informasi, melainkan juga wahana pembentukan karakter dan penanaman nilai secara visual dan interaktif (Sawitri et al., 2024; Sari et al., 2025). Fokus penelitian ini ada pada pemahaman konsep kewarganegaraan secara kognitif, bukan sekadar peningkatan motivasi atau minat belajar. Penelitian ini mengukur secara spesifik kemampuan siswa dalam menafsirkan, menjelaskan, meringkas, mengklasifikasi, membandingkan, dan memberikan contoh sesuai indikator kognitif pada taksonomi Bloom. Hal ini menjadi pembeda penting dari banyak penelitian terdahulu yang umumnya berorientasi pada hasil afektif atau hanya mengevaluasi sikap terhadap media pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini dilaksanakan dalam konteks sekolah menengah atas (SMA) dengan desain quasi eksperimen menggunakan kelas kontrol dan eksperimen, sehingga memberikan kontribusi empiris yang lebih kuat dalam mengevaluasi efektivitas media. Pemilihan komik sebagai media disesuaikan dengan kondisi riil di lapangan, di mana pembelajaran masih dominan bersifat teacher-centered dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan menggabungkan pendekatan digital, interaktivitas, dan muatan karakter bangsa, komik yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi alternatif inovatif yang relevan untuk pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkaya literatur media pembelajaran berbasis digital dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, dengan pendekatan yang lebih spesifik, kontekstual, dan terukur secara akademik. Komik interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat menstimulasi daya pikir kritis siswa dalam memahami konsep dasar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian media pembelajaran dengan mengembangkan penggunaan komik interaktif sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, serta menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa depan. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, bagi guru sebagai panduan dalam memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta bagi siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar melalui media yang lebih menarik dan relevan. Selain itu, penelitian ini juga memperluas wawasan peneliti sebagai calon pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian media pembelajaran dengan mengembangkan penggunaan komik interaktif sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, serta menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa depan. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, bagi guru sebagai panduan dalam memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta bagi siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar melalui media yang lebih menarik dan relevan. Selain itu, penelitian ini juga memperluas wawasan peneliti sebagai calon pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Penelitian ini dilandasi oleh urgensi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan media yang inovatif dan kontekstual. Permasalahan yang menjadi fokus kajian adalah apakah penggunaan media komik interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep Kewarganegaraan pada peserta didik di SMA Srijaya Negara Palembang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media komik interaktif dalam memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi kewarganegaraan, sekaligus memberikan alternatif strategis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media komik interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang berjumlah 237 siswa, sedangkan sampel dipilih secara purposive, yaitu kelas XI.5 sebagai kelompok eksperimen dan XI.7 sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman konsep, serta observasi aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok dan menguji signifikansi pengaruh media komik interaktif terhadap pemahaman konsep kewarganegaraan peserta didik (Sugiyono, 2020).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran komik interaktif terhadap pemahaman konsep kewarganegaraan peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Dengan menggunakan desain quasi experiment, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan pre-test dan post-test sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media komik interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *PowerPoint*.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, terutama pada indikator pemahaman seperti menjelaskan, mengklasifikasi, meringkas, membandingkan, dan memberikan contoh. Rincian rekapitulasi peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok dapat dilihat pada Tabel 1, yang menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini juga didukung oleh observasi proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik interaktif mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Tabel 1
Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

| No | Kelas | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|----|------------|-----------------|------------------|
| 1 | Eksperimen | 57,87 | 82,72 |
| 2 | Kontrl | 52,72 | 75,75 |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media komik interaktif mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 57,87 pada pre-test menjadi 82,72 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint juga menunjukkan peningkatan, namun lebih rendah, yakni dari 52,72 menjadi 75,75. Perbedaan kenaikan skor ini mengindikasikan bahwa penggunaan komik interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dibandingkan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi statistik yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang seragam. Hasil kedua uji tersebut disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut.

Tabel 2
Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| PRETEST | .224 | 64 | .000 | .868 | 64 | .000 |
| POSTTEST | .331 | 64 | .000 | .802 | 64 | .000 |

Hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada kedua uji yang berada di bawah 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3
Uji Hemogenitas

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene | df1 | df2 | Sig. |
|----------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|------|
| | | Statistic | | | |
| POSTTEST | Based on Mean | 2.238 | 3 | 60 | .093 |
| | Based on Median | .278 | 3 | 60 | .841 |
| | Based on Median and with adjusted df | .278 | 3 | 46.235 | .841 |
| | Based on trimmed mean | 1.658 | 3 | 60 | .186 |
| PRETEST | Based on Mean | 2.092 | 3 | 60 | .111 |
| | Based on Median | .257 | 3 | 60 | .856 |
| | Based on Median and with adjusted df | .257 | 3 | 59.987 | .856 |
| | Based on trimmed mean | 2.092 | 3 | 60 | .111 |

Hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki varians yang homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada semua

pendekatan (mean, median, trimmed mean) yang lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), baik untuk data pre-test maupun post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas.

Setelah data dinyatakan tidak normal namun homogen, maka analisis dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik yang sesuai dengan karakteristik data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media komik interaktif dan yang menggunakan media *PowerPoint*. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan komik interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.
didik.

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi (2-tailed), yaitu Ho diterima apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, Ho ditolak dan H₁ diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil uji hipotesis secara lengkap disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 3
Uji Hipotesis

| KELAS | | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|--------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| PRETEST | PRETEST KONTROL | 32 | 57.50 | 7.620 | 1.347 |
| | PRETEST EKSPERIMEN | 32 | 57.50 | 9.504 | 1.680 |
| POSTTEST | PRETEST KONTROL | 32 | 76.25 | 8.328 | 1.472 |
| | PRETEST EKSPERIMEN | 32 | 82.50 | 4.399 | .778 |

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | |
|----------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference |
| PRETEST | Equal variances assumed | 2.223 | .141 | .000 | 62 | 1.000 | .000 | 2.153 |
| | Equal variances not assumed | | | .000 | 59.202 | 1.000 | .000 | 2.153 |
| POSTTEST | Equal variances assumed | 13.518 | .000 | -3.754 | 62 | .000 | -6.250 | 1.665 |
| | Equal variances not assumed | | | -3.754 | 47.052 | .000 | -6.250 | 1.665 |

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media komik adalah 13,518, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 2,223. Nilai signifikansi kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima, sedangkan kelas kontrol memperoleh signifikansi $0,141 > 0,05$ sehingga H_a ditolak. Ini menunjukkan bahwa penggunaan komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Srijaya Negara Palembang.

Dalam konteks kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, media pembelajaran menjadi kunci penting. Guru dituntut mampu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Seels dan Glasgow dalam Sanjaya (2010), pemilihan media harus didasarkan pada tujuan, karakteristik media, dan ketersediaan fasilitas. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, seperti dikemukakan oleh Miarso (1984) dan Ibrahim (1998), bahwa keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada perencanaan dan pemilihan media oleh guru.

Media komik, sebagai salah satu bentuk media visual, dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena menggabungkan teks dan gambar yang menarik. Subroto Nathasia (2020) menyatakan bahwa komik membantu meningkatkan daya imajinasi pembaca dan motivasi belajar siswa. Rifky (2017) menambahkan bahwa komik juga mempermudah pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi. McCloud (2020) menyebutkan bahwa komik telah lama digunakan sebagai alat literasi yang efektif dalam dunia pendidikan.

Lebih lanjut, komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti handphone atau laptop semakin relevan dalam era digital saat ini. Trimo dalam Lestari Suci (2019) mengungkapkan kelebihan komik digital seperti kemampuannya meningkatkan minat baca, memperluas kosakata, dan menyampaikan materi secara ringkas namun menarik. Namun demikian, kelemahannya juga perlu diperhatikan, seperti tidak cocok bagi siswa dengan gaya belajar non-visual dan adanya potensi pemahaman yang dangkal jika siswa hanya fokus pada gambar. Oleh karena itu, media komik harus digunakan secara bijak dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep kewarganegaraan peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana kelas yang menggunakan media komik interaktif memperoleh nilai post-test lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Media komik interaktif terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, memperjelas materi, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep abstrak secara visual dan kontekstual. Dengan demikian, media komik interaktif layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Srijaya Negara Palembang atas izin dan dukungannya selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyusunan artikel ini, serta kepada rekan-rekan mahasiswa yang turut membantu dalam pelaksanaan dan analisis data. Terakhir, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dalam kelancaran dan penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Maulidah, Nurrohmatillah Anshori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Arysad, A. (2021). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Press Ghuftron.
- Batubara. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi*. Deepublish CV Budi Utama.
- McCloud, S. (2020). *McCloud, Scott. 2020. Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mei, A., & Fathurrohman, Y. (2024). Hubungan Antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar PKn di Kelas IV SDN Kuatajaya 1. *Nnovative: Journal of Social Science Research*, 3 (3).
- Melanda. (2023). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKN*. Bening Media Publishing.
- Rosmana, & Sari, Y. K. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi Komik dan Proses Pada Perencanaan Pembelajaran PPKn. *Education*, 18(1), 143–153.
- Sajidiman, E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 7 (2), 187–190.
- Sari, N. D., Akhadiyah, S., Info, A., & History, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Komerling Heritage pada Materi Narrative Texts*. 8(April), 3821–3826.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media*. 1, 96–102.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sulaiman, & Sari, I. P. (2019). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529–535.
- Susanty, L., & Pujiastuti, S. (2024). *Development of Digital Comic “ Putri Tujuh ” for Reading Course Pengembangan an Komik Digital “ Putri Tujuh ” u ntuk Mata kuliah Membaca A2*. 3(3), 203–220.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>