

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK
BERBASIS PIXTON TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn
SISWA KELAS IV SD NEGERI 227 PALEMBANG**

Agus Sentiase¹, Rury Rizhardi², Ida Suryani³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
e-mail agussantiase08@gmail.com, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id,
ida954321@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Pixton-based comic media on the learning outcomes of Civic Education (PPKn) among fourth-grade students of SD Negeri 227 Palembang. This research employed a quantitative approach with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 66 students, divided into 33 students of class IV A as the experimental group and 33 students of class IV B as the control group. The research instrument was a learning achievement test administered before (pretest) and after (posttest) the treatment. The experimental class was taught using Pixton-based comic media, while the control class was taught using conventional lecture methods. The results showed a significant difference between the posttest mean score of the experimental class (87.88) and the control class (48.79). The hypothesis test using an independent sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the use of Pixton-based comic media has a positive and significant effect on improving students' Civic Education learning outcomes. This media helps students better understand abstract material, increases motivation, and creates a more engaging and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: *comic media, Pixton, learning outcomes, Civic Education, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis Pixton terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 227 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian berjumlah 66 siswa, terdiri dari 33 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media komik berbasis Pixton, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah). Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,88 dan kelas kontrol sebesar 48,79. Uji hipotesis dengan independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis Pixton berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa. Media ini mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak, menumbuhkan motivasi,

serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: media komik, Pixton, hasil belajar, PPKn, sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memegang peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran nasional siswa. Salah satu materi yang diajarkan dalam PPKn adalah Mengenal NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia), yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air serta pemahaman tentang pentingnya persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mengenal NKRI mencakup pemahaman tentang sejarah terbentuknya Indonesia, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, serta peran simbol-simbol negara, yang semuanya berperan dalam membangun identitas kebangsaan. Menurut Taufik dan Rahmawati (2021, p. 123) pemahaman yang mendalam tentang NKRI akan membekali siswa dengan kesadaran sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab, yang memiliki rasa cinta tanah air serta kesadaran akan pentingnya menjaga integritas negara.

Proses pembelajaran mengenai NKRI seringkali dianggap sulit untuk dipahami oleh sebagian siswa karena materi yang diajarkan terkesan abstrak dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan metode yang kreatif dan inovatif dalam mengajarkan materi Mengenal NKRI sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Mulyani dan Saputra (2022, p. 110-115) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dengan praktik, seperti diskusi kelompok, pemutaran film dokumenter, dan penggunaan teknologi digital, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep penting dalam NKRI. Pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Hasil observasi dan pengamatan di kelas IV SD Negeri 227 Palembang menunjukkan bahwa siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dikelas sehingga

rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata Pelajaran PPKn materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia masih terdapat 50% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu (60). Salah satu penyebab utamanya adalah karena guru lebih sering menerapkan metode pembelajaran konvensional, seperti hanya menjelaskan materi dan menitikberatkan pada buku, yang dimana hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Metode pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang dominan tanpa variasi aktivitas interaktif dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami materi secara mendalam. Selain itu, kurangnya pendekatan diferensiasi yang menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa bisa menyebabkan sebagian anak tertinggal. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga dapat menghambat pemahaman mereka. Selain itu, evaluasi yang tidak berkelanjutan serta kurangnya bimbingan remedial bagi siswa yang mengalami kesulitan turut berkontribusi terhadap rendahnya capaian belajar mereka.

Sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai dapat menjadi faktor penyebab masih adanya siswa SDN 227 Palembang yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Keterbatasan buku pelajaran yang sesuai dengan kurikulum dapat menghambat akses siswa terhadap materi belajar yang lengkap. Selain itu, kondisi ruang kelas yang kurang nyaman atau ruang kelas yang sempit sehingga membuat kondisi dalam kelas menjadi sumuk dan siswa menjadi kurang fokus dalam pembelajaran. Kurangnya fasilitas teknologi seperti komputer, atau akses internet juga membatasi variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, minimnya alat peraga dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membuat materi sulit dipahami. Jika tidak ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai, proses pembelajaran menjadi kurang efektif, sehingga berdampak pada

hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak menarik dapat menjadi salah satu penyebab masih adanya siswa SDN 227 Palembang yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Jika guru hanya mengandalkan buku teks tanpa menggunakan media visual, audio, atau interaktif lainnya, siswa bisa mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar berbeda. Kurangnya penggunaan alat peraga, gambar, video edukatif, atau teknologi digital dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, mereka bisa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar.

Model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menjadi salah satu penyebab siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. Jika guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah tanpa mengoptimalkan metode interaktif, siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tidak menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, seperti model berbasis hafalan tanpa pemahaman konseptual, dapat membuat siswa kesulitan dalam menerapkan pengetahuan mereka. Kurangnya penerapan model pembelajaran berbasis eksplorasi, diskusi, atau praktik langsung juga dapat menghambat keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Metode pembelajaran inovatif seperti penggunaan media komik berbasis pixton belum ada guru di SD Negeri 227 Palembang yang menggunakannya terutama pada mata pelajaran PPKn materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan inovasi dari guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media komik berbasis pixton merujuk pada

penggunaan platform digital untuk membuat dan menyampaikan komik sebagai alat bantu pembelajaran. Pixton adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat komik dengan karakter dan elemen yang dapat disesuaikan, menjadikannya alat yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran melalui narasi visual. Komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa karena kombinasi antara teks dan gambar yang memperkaya pengalaman belajar (Rahmawati, 2021, p. 45).

Komik berbasis digital, seperti Pixton, semakin populer digunakan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Pixton adalah platform pembuatan komik digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat komik dengan berbagai karakter, latar belakang, dan elemen naratif secara mudah. Komik digital berbasis Pixton menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan yang mengutamakan visualisasi dan interaktivitas (Setiawati, 2021, p. 112). Penggunaan Pixton dalam pendidikan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dan meningkatkan retensi informasi.

Pixton juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat komik mereka sendiri, yang tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka, tetapi juga membantu mereka mengorganisir informasi secara lebih struktural. Hendriyani dan Rizki (2022, p. 130) mengungkapkan bahwa platform Pixton dapat meningkatkan keterampilan literasi visual siswa, yang sangat berguna dalam memahami cerita atau konsep-konsep kompleks melalui kombinasi teks dan gambar. Selain itu, mereka juga mencatat bahwa siswa yang terlibat dalam pembuatan komik merasa lebih termotivasi dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.

Namun, meskipun komik berbasis Pixton memberikan banyak keuntungan, ada tantangan terkait implementasinya dalam pembelajaran. Yuliana dan Prasetyo (2021,

p. 95) menyebutkan bahwa meskipun alat ini memberikan kemudahan, masih ada beberapa kendala, seperti akses teknologi yang terbatas di beberapa sekolah, serta kebutuhan untuk melatih guru agar dapat memanfaatkan fitur-fitur Pixton secara optimal. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang bagaimana memanfaatkan Pixton dengan efektif dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil yang maksimal.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2020, p. 3), metode penelitian merupakan langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan pretest-posttest

control group design. Metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan Pretest-Posttest Control Group Design adalah desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kondisi sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan tertentu, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Setelah itu, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk menilai efek perlakuan yang diberikan.

Menurut Sugiyono (2020, p. 76), desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan yang terjadi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat diketahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan oleh peneliti, penelitian diawali dengan melakukan validasi, dari 20 butir soal yang diuji cobakan kepada kelas V SD Negeri 227 Palembang yang berjumlah 30 siswa terdapat 15 butir soal yang dinyatakan valid. Setelah validasi soal telah dilakukan, 15 butir soal tersebut digunakan untuk soal pretest dan soal posttest yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 227 Palembang yang berjumlah 66 siswa yang terdiri dari kelas IV A dan kelas IV B. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilaksanakan perlakuan (treatment) dan sesudah dilaksanakan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media komik berbasis pixton. Berikut hasil perolehan nilai pretest dan nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.2.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen IV A

Kelompok Eksperimen			
N o	Subje k	pretest	posttes t
1	ASS	30	95
2	AAI	35	90

3	ARM	30	85
4	ANR	40	85
5	AAM	40	80
6	AAGN	55	80
7	BUP	20	90
8	BS	35	95
9	DRP	40	70
10	FA	30	85
11	FA	65	85
12	FZF	45	90
13	JPS	60	90
14	KHC	65	100
15	KNR	45	100
16	LAK	50	85
17	MOR	40	95
18	MZRA	65	80
19	MZBM	40	80
20	MFA	30	100
21	MAA	35	80
22	MEB	30	85
23	MFA	20	75
24	MRS	40	95
25	MR	40	90
26	NT	35	100
27	OIA	20	70
28	RAS	45	85
29	RPW	40	95
30	SO	35	100
31	TP	45	80
32	VDA	50	95
33	ZMA	35	90

Jumlah	Jumlah
pretes	Posttes
t 1.330	t 2.900
Rata-	Rata-
rata	rata
pretes	posttes
t 40.30	t 87.88

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 40.40 dengan nilai terendah yang diperoleh yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 65, sementara rata-rata nilai posttest sebesar 87.88 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 33 siswa yang dinyatakan tuntas pada kelas eksperimen.

Tabel 4.2.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas kontrol IV B

Kelompok Kontrol			
No	Subjek	pretest	posttest
1	AAS	30	35
2	ADA	30	45
3	ANA	30	40
4	AL	30	40
5	AA	45	55
6	AJ	40	45
7	AAF	30	40
8	EPS	35	55
9	FA	40	55
10	HTM	35	55
11	KN	40	60
12	KW	35	45
13	MH	40	50
14	MRD	20	50
15	MA	25	45
16	MS	35	50
17	MA	15	20
18	MAM	40	45
19	MA	25	45
20	MIF	35	45
21	MM	45	70
22	NSA	20	65
23	NNA	35	65
24	NCS	35	40
25	PGR	30	45
26	RNP	45	50
27	SAM	35	55
28	SK	35	40
29	SYR	45	55

30	SAR	35	75
31	UA	40	50
32	YON	30	40
33	HP	30	40
	Jumlah pretest 1.115	Jumlah Posttest 1.610	
	Rata-rata pretest 33.79	Rata- rata Posttest 48.79	

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 33.79 dengan nilai terendah yang diperoleh yaitu 15 dan nilai tertinggi yaitu 45, sementara rata-rata nilai posttest sebesar 48.79 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 75. Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang dinyatakan tuntas dan terdapat 28 siswa dinyatakan tidak tuntas pada kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis Pixton berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 227 Palembang. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen sebesar 87,88 dan kelas kontrol sebesar 48,79. Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis Pixton lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar dapat menarik perhatian peserta didik saat belajar untuk meraih tujuan pembelajaran (Ida Suryani, 2023).

Temuan penelitian ini selaras dengan pendapat Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman materi dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (Rahmawati, 2021, hlm. 45). Komik digital

seperti Pixton menggabungkan teks, gambar, serta alur cerita yang mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak, khususnya pada mata pelajaran PPKn yang sering dianggap sulit.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Fajar & Nurbaya (2023) yang menemukan bahwa penggunaan Pixton sebagai media pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kolaboratif (Fajar & Nurbaya, 2023, hlm. 97). Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.

Dengan demikian, penggunaan media komik berbasis Pixton terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PPKn. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang menarik, visual yang mudah dipahami, serta adanya alur cerita yang relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, media komik Pixton dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis *Pixton* terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 227 Palembang", dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik berbasis Pixton berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen sebesar 87,88 dan kelas kontrol sebesar 48,79. Uji hipotesis dengan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, media komik berbasis Pixton terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmawati, A. (2021). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 42-48.
- Sari, M. & Subagyo, H. (2020). Komik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 75-80.
- Fitriani, R. (2022). Pengaruh Komik terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 89-94.
- Andriani, S. & Pratiwi, D. (2023). Komik sebagai Media Pembelajaran dan Pengembangan Literasi Visual. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 12(1), 53-60.
- Sutrisno, E. & Rahayu, L. (2020). Penggunaan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 121-130.
- Fajar, D. & Nurbaya, M. (2023). Komik Pixton dalam Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 12(3), 95-101.
- Yulianti, R. (2022). Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 65-70.
- Sutrisno, E. & Rahayu, L. (2020). Penggunaan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 121-130.
- Fajar, D. & Nurbaya, M. (2023). Komik Pixton dalam Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 12(3), 95-101.
- Yulianti, R. (2022). Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 65-70.
- Fajar, D. & Nurbaya, M. (2023). Komik Pixton dalam Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 12(3), 95-101.
- Rahmawati, A. (2021). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 45-50.
- Yulianti, R. (2022). Pengaruh Media Komik

- terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 65-70.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 108.
- Sari, D., & Setiawati, M. (2021). Penerapan Komik Digital Pixton dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 13(2), 110-115.
- Hendriyani, R., & Rizki, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Pixton dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 8(4), 129-135.
- Yuliana, S., & Prasetyo, B. (2021). Tantangan Implementasi Media Komik Pixton dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(3), 90-97.
- Taufik, A., & Rahmawati, D. (2021). Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pemahaman NKRI di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 120-127.
- Mulyani, L., & Saputra, H. (2022). Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran PPKn: Menggali Nilai-nilai Kebangsaan dengan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 16(3), 108-115.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-14). Bandung: Alfabeta.
- Qamari, D. (2024). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II." *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, Vol. 2, No. 2, hlm. 126-131.
- Fitria, N. (2023). *Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam*. Edukasi Islami: *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239-2252.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: Cv Widina Media Utama.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodath Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Fikri, M., & Setiawan, A. (2021). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 12-21.
- Lestari, R., & Hidayat, T. (2020). *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 5(3), 55-63.
- Harjanto, R. (2021). *Media Komik Digital dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliana, T. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E. (2021). *Tantangan Penggunaan Media Digital dalam Pendidikan Dasar*. Surabaya: Laksana Media.
- Prasetyo, A. (2022). *Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Refika Aditama.
- Suparman, M. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maryani, T. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriyani, L. (2023). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurfadilah, R. (2021). *Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, D., & Pratama, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran PPKn Berbasis Teknologi Digital untuk Penguatan Karakter Siswa SD*. Bandung: Alfabeta.