

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS  
*COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION*  
(CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR SISTEM PESERTA DIDIK SEKOLAH  
DASAR PADA MATA PELAJARAN PPKN**

(Tesis)

Oleh

**ABDAA IDZAA SHOLLA  
2423053001**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS  
*COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION*  
(CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR SISTEM PESERTA DIDIK SEKOLAH  
DASAR PADA MATA PELAJARAN PPKN**

**Oleh**

**ABDAA IDZAA SHOLLA**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION* (CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SISTEM PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN PPKN**

Oleh

**ABDAA IDZAA SHOLLA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik kelas IV SDN 1 Negara Ratu, khususnya pada materi hak dan kewajiban dirumah. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan Komik berbasis *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian pengembangan (R&D) ini mengadaptasi model EDR (*Educational Design Research*). Kualitas produk diukur melalui tiga tahap: (1) Uji validitas oleh ahli materi pendidikan PPKn, media, dan bahasa Indonesia; (2) Uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik; (3) Uji efektivitas melalui desain *pretest-posttest control group*.

Hasil penelitian menunjukkan produk Komik yang dikembangkan sangat layak digunakan. Pada aspek kevalidan, produk dinyatakan valid oleh ahli materi (83%) serta sangat valid oleh ahli media (90%) dan ahli bahasa (87%). Pada aspek kepraktisan, produk memperoleh respon sangat praktis dari guru (97,5%) dan peserta didik (95%). Poin terpenting, produk ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen yang menggunakan Komik mencapai 82,57 (kategori efektif), jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 21,19 (kategori tidak efektif). Berdasarkan temuan tersebut, Komik ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik kelas IV di SDN 1 Negara Ratu Kecamatan Natar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, CIRC, Berpikir Sistem, PPKn

## **ABSTRACT**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION* (CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SISTEM PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN PPKN**

**By**

**ABDAA IDZAA SHOLLA**

This research was motivated by the low systemic thinking skills of fourth-grade students in Civics (PPKn) at SDN 1 Negara Ratu, particularly regarding rights and obligations at home. To address this issue, this study aims to develop a valid, practical, and effective Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)-based comic. This research and development (R&D) adapted the Educational Design Research (EDR) model. Product quality was measured through three stages: (1) Validity testing by experts in PPKn education materials, media, and Indonesian language; (2) Practicality testing by teachers and students; and (3) Effectiveness testing using a pretest-posttest control group design.

The results showed that the developed comic product was highly suitable for use. In terms of validity, the product was declared valid by material experts (83%), and very valid by media experts (90%) and language experts (87%). In terms of practicality, the product received a very practical response from teachers (97.5%) and students (95%). Most importantly, this product was proven effective in improving learning outcomes. This is indicated by the average N-Gain of the experimental class using Comics reaching 82.57 (effective category), far exceeding the control class which only reached 21.19 (ineffective category). Based on these findings, this Comic is declared valid, practical, and effective as a solution to improve the PPKn systems thinking skills of fourth-grade students at SDN 1 Negara Ratu, Natar District.

**Keywords:** Instructional Media, Comic, CIRC, Thinking Systems, Pancasila and Citizenship Education.

**Judul Penelitian** : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK BERBASIS COOPERATIVE INTEGRATED  
READING AND COMPOSITION (CIRC) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
SISTEM PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR  
PADA MATA PELAJARAN PPKN**

**Nama Mahasiswa** : **Abdaa Idzaa Sholla**

**NPM** : **2423053001**

**Program Studi** : **Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

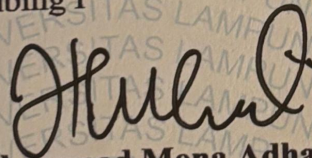
**Jurusan** : **Ilmu Pendidikan**

**Fakultas** : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

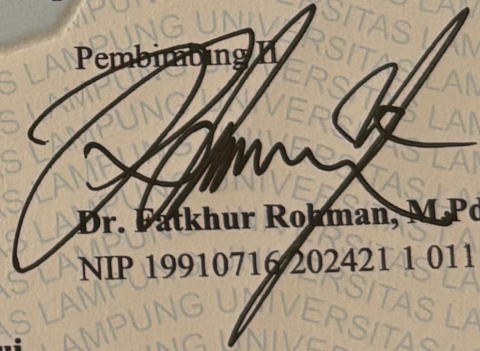
**1. Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I**



**Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**  
NIP 19791117 200501 1 002

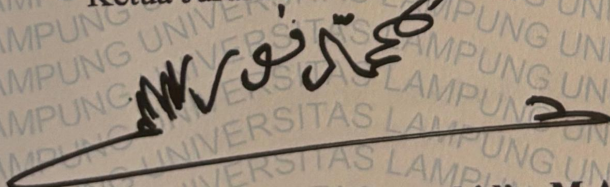
**Pembimbing II**



**Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd.**  
NIP 19910716 202421 1 011

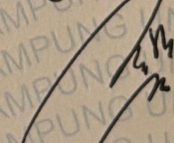
**2. Mengetahui**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru SD**



**Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**  
NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd.

Penguji Anggota I : Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.

Penguji Anggota II : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 10 Maret 2026

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdaa Idzaa Sholla  
NPM : 2423053001  
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

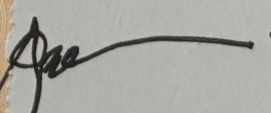
Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Sistem Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PPKn” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik,
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Maret 2026



  
Abdaa Idzaa Sholla  
2423053001

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Abdaa Idzaa Sholla dilahirkan di Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung, pada tanggal 23 September 2000. Putri dari pasangan Bapak Em Nurulfalah dan Ibu Susi Lestiowati.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Busthanul Athfal Teluk Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2006, lalu penulis melanjutkan pendidikan dasar di SDN 025 Tanjung Selor Kabupaten Bulungan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Al-Qalam Tanjung Selor lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Tanjung Selor dan lulus pada tahun 2018.

Tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur UMPTKIN di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan lulus pada tahun 2023. Selanjutnya pada tahun 2024 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

## **MOTTO**

“Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Dimana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.”

(QS. Al- Baqarah: 148)

“Sesuatu yang tidak dipertaruhkan, tidak akan dimenangkan.”

(Sutan Sjahrir)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirahim

Segala puji dan syukur aku panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kekuatan yang diberikan, sehingga aku dapat menuntaskan perjalanan panjang dalam penyusunan tesis ini. Dengan penuh cinta, kerendahan hati, dan rasa hormat, karya ini kupersembahkan kepada:

### **Orang tua tercinta dan adikku,**

Kepada Ibunda Susi Lestiowati, sosok luar biasa yang dengan keteguhan dan kasih tanpa batas membesarkan aku sejak aku berada dalam rahim mu. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, doa, dan kerja kerasmu yang menjadi sumber kekuatanku hingga hari ini.

Kepada Ayahanda Em Nurulfalah, terima kasih atas doa, pengorbanan, jerih payah, dan kasih sayang yang tak pernah berhenti mengalir. Keikhlasan kalian membesarkan, merawat, dan memberikan kehidupan yang layak untukku selalu menjadi motivasiku untuk selalu berubah lebih baik setiap harinya. Qanita Istiqbal Qamariah, Haliza Aghni Al- katara, dan Cantika Ibnaty Humairoh Terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu kau berikan.

## SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Sistem Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PPKn” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis tesis ini tentunya tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, motivasi, kritik, dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih secara tulus disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Lampung Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru

Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini

6. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berharga sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian tesis ini.
7. Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta nasihat yang membangun baik dalam proses penyusunan tesis maupun selama penulis menempuh studi di Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
8. Dr. Pramudiyanti, S.Si, M.Si., selaku Dosen Penguji I, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif sehingga penyusunan tesis ini menjadi lebih baik dan bermakna.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Seluruh rekan-rekan Angkatan 2024 Program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 10 Maret 2026

Abdaa Idzaa Sholla  
2423053001

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	9
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Rumusan Masalah .....	10
1.5. Tujuan Penelitian .....	11
1.6. Manfaat Penelitian.....	11
1.7. Spesifikasi Produk .....	12
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1. Kerangka Teori.....	13
2.1.1 Teori Konstruktivisme.....	13
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Komik .....	17
2.1.4 Sejarah Komik di Indonesia.....	22
2.1.5 Model Pembelajaran .....	23
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)</i> .....	25
2.1.7 Unsur- Unsur Model Pembelajaran CIRC .....	27
2.1.8 Komponen Model Pembelajaran CIRC .....	28
2.1.9 Tahapan dan Langkah Model Pembelajaran CIRC .....	29
2.1.10 Kemampuan Berpikir Sistem.....	30
2.1.11 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar.....	33
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.3 Hipotesis.....	40
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
3.1. Desain Penelitian Pengembangan .....	42
3.2. Prosedur Pengembangan .....	43
3.3. Tempat Penelitian .....	52
3.4. Populasi .....	52
3.5. Sampel.....	53

3.6.	Definisi Variabel .....	53
3.7.	Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.8.	Instrumen Penelitian.....	54
3.9.	Teknik Analisis Data .....	55
3.10.	Uji Hipotesis.....	59
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1.	Hasil .....	61
4.1.1	Tahap Penelitian Pendahuluan.....	61
4.1.2	Tahap Pengembangan .....	68
4.1.3	Tahap Penilaian.....	85
4.2	Pembahasan.....	95
4.2.1	Tahap Penelitian Pendahuluan.....	96
4.2.2	Tahap Pengembangan atau Pembuatan ( <i>Developing or Prototyping Phase</i> ).....	102
4.2.3	Tahap Penilaian .....	109
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>115</b>
5.1	Kesimpulan .....	115
5.2	Saran .....	116
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Berpikir Sistem.....	8
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Sistem .....	33
Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan.....	37
Tabel 3.1 Prosedur Penelitian .....	43
Tabel 3.2 Kegiatan Analisis Kebutuhan .....	45
Tabel 3.3 kriteria reabilitas soal .....	56
Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	57
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Beda.....	58
Tabel 3.6 Kriteria N-Gain .....	59
Tabel 3.7 Tafsiran N-Gain .....	59
Tabel 4.1 Ringkasan KKTP PPKn SDN 1 Negara Ratu.....	64
Tabel 4.2 Pengembangan Awal .....	69
Tabel 4.3 Evaluasi Teman Sejawat .....	71
Tabel 4.4 Kriteria Validitas Produk .....	73
Tabel 4.5 Penilaian Validator Ahli Pendidikan PPKn .....	73
Tabel 4.6 Revisi Materi Produk .....	74
Tabel 4.7 Penilaian Validator Ahli Media .....	76
Tabel 4.8 Revisi Media Produk.....	76
Tabel 4.9 Penilaian Validator Ahli Bahasa .....	78
Tabel 4.10 Revisi Bahasa Produk .....	78
Tabel 4.11 Evaluasi Perorangan.....	81
Tabel 4.12 Kriteria Penilaian Angket .....	83

Tabel 4.13 Respon Guru Uji Coba Kelompok Kecil .....	83
Tabel 4.14 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil .....	84
Tabel 4.15 Penilaian Ahli Materi .....	86
Tabel 4.16 Penilaian Ahli Media.....	86
Tabel 4.17 Penilaian Ahli Bahasa .....	87
Tabel 4.18 Angket Praktikalitas Respon Guru Kelas Eksperimen .....	88
Tabel 4.19 Angket Praktikalitas Respon Siswa Kelas Eksperimen .....	89
Tabel 4.20 Uji Validitas .....	90
Tabel 4.21 Uji Reliabilitas .....	90
Tabel 4.22 Uji Tingkat Kesukaran .....	91
Tabel 4.23 Uji Daya Beda.....	91
Tabel 4.24 Uji Normalitas.....	92
Tabel 4.25 Uji Homogenitas .....	93
Tabel 4.26 Uji N-Gain.....	93
Tabel 4.27 Uji T .....	94
Tabel 4.28 Rata- rata Persentase Indikator Berpikir Sistem .....	95

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

Gambar 1. Kerangka Pikir .....	41
Gambar 2. Tahap Pengembangan Prototipe dalam Studi EDR .....	43
Gambar 3. Evaluasi Formatif.....	48

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Globalisasi menyebabkan semakin banyaknya tantangan dari segala segi kehidupan, untuk menghadapi tantangan tersebut maka dibutuhkan peranan penting dari pendidikan. Pendidikan sendiri adalah proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada (Anggoro, 2015). Setiap komponen yang terlibat di dalam dunia pendidikan diharapkan untuk terus menerus melakukan proses pengembangan diri. Fakta bahwa kehidupan senantiasa mengalami perubahan yang dinamis dan berkelanjutan. Salah satu indikator yang menandakan keberhasilan dalam pendidikan adalah terjadinya perubahan yang signifikan, baik dari segi pengetahuan maupun sikap individu yang terlibat. Penting bagi semua elemen dalam sistem pendidikan untuk beradaptasi dan meningkatkan kualitas diri agar dapat menghadapi tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan zaman (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

UNESCO mempromosikan *Education for Sustainable Development* (ESD) sebagai elemen kunci dalam mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Indonesia sebagai salah satu negara yang juga akan mengintegrasikan pendidikan perubahan iklim ke dalam sistem pembelajaran disekolah tidak hanya mengamati namun juga ikut mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan

(SDGs). UNESCO juga mendukung negara-negara dalam mengintegrasikan pendidikan perubahan iklim ke dalam sistem sekolah mereka. Program ESD *for 2030* dari UNESCO memajukan pengetahuan, memberikan panduan kebijakan, menawarkan dukungan teknis kepada negara-negara, dan melaksanakan proyek-proyek di lapangan (*Education For Sustainable Development: A Roadmap*, 2020).

ESD adalah pendekatan pendidikan yang holistik dan transformatif yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan masa depan yang berkelanjutan. UNESCO menekankan bahwa ESD bukan hanya tentang mempelajari fakta-fakta tentang pembangunan berkelanjutan, tetapi juga tentang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan kreatif untuk memecahkan masalah-masalah kompleks yang dihadapi oleh masyarakat dan planet kita . ESD berupaya untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan ke dalam semua aspek pendidikan, termasuk kurikulum, pedagogi, penilaian, dan lingkungan belajar (*Education For Sustainable Development: A Roadmap*, 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila di Indonesia memegang peranan penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter Pancasila, yang selaras dengan tujuan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) (Anggraini, 2017). Pendidikan ini tidak hanya mentransfer nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menjadi wadah pendidikan moral dan karakter yang dinamis, yang mencerminkan cita-cita bangsa. Implementasi Pancasila dilakukan dengan memahami statusnya sebagai pandangan hidup, ideologi kebangsaan, dan dasar negara melalui pendekatan sosiologis, historis, dan yuridis. Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada pendidikan politik yang didukung oleh ilmu politik, hukum, dan filsafat moral/Pancasila, yang relevan untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Proses pembelajarannya menekankan interaksi sosial yang mengembangkan pluralisme, kewarganegaraan yang dialogis dan partisipatoris, serta kesadaran akan pentingnya menjaga keberlanjutan lingkungan. Esensi dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah

menanamkan komitmen yang kuat terhadap prinsip kebangsaan berdasarkan Pancasila, mewujudkan warga negara yang berkontribusi aktif dalam pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan (Anggraini, 2017).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam mengimplementasikan ESD di sekolah dasar dan meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik. PPKn memberikan landasan bagi pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi dan keadilan sosial (Setiawati et al., 2024). Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik dapat belajar tentang isu-isu penting seperti keadilan sosial, kesetaraan gender, pelestarian lingkungan hidup, dan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan. PPKn juga dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan untuk menganalisis masalah-masalah sosial dan lingkungan dari berbagai perspektif, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dan merumuskan solusi yang inovatif dan berkelanjutan. PPKn dapat menjadi wahana yang efektif untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip ESD dan meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik sekolah dasar (Misriani et al., 2023; Setiawati et al., 2024; *Education For Sustainable Development: A Roadmap*, 2020).

Optimalisasi peran PPKn dalam implementasi ESD dan peningkatan kemampuan berpikir sistem memerlukan pendekatan pembelajaran partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik dari guru. Guru dapat menggunakan studi kasus, diskusi kelompok, simulasi, proyek penelitian, dan kegiatan pengabdian masyarakat untuk mengajak peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang terkait dengan pembangunan berkelanjutan (*Education For Sustainable Development: A Roadmap*, 2020). Guru juga perlu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis tentang asumsi-asumsi yang mendasari praktik-praktik yang tidak berkelanjutan, serta mengembangkan solusi-solusi alternatif yang lebih ramah lingkungan dan adil secara sosial. Selain itu, guru dapat menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, seperti orang tua, masyarakat, pemerintah, dan organisasi

non-pemerintah, untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung implementasi ESD dan pengembangan kemampuan berpikir sistem peserta didik. Tidak hanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menjalin kerjasama dengan orang tua, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang beragam dan unik.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dasar menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Sartika et al., 2022; Syilviana, & Qurrotaini, 2024). Metode pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi, sehingga pemahaman materi menjadi rendah (Damarpuri et al., 2021). Adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi suatu kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Syahmi et al., 2022; Syilviana, & Qurrotaini, 2024). Salah satu media yang potensial adalah komik, yang menawarkan visualisasi menarik dan alur cerita interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Damarpuri et al., 2021). Komik juga mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar tradisional dan melayani karakteristik siswa yang beragam (Sartika et al., 2022; Syilviana, & Qurrotaini, 2024). Integrasi komik dalam pendidikan dasar terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman konsep melalui humor, narasi, dan visual (Sartika et al., 2022; Damarpuri et al., 2021).

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa (Sartika et al., 2022; Siregar et al., 2024). Proses pembelajaran yang efektif akan membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan sistematis (Sartika et al., 2022; Siregar et al., 2024; Damarpuri et al., 2021). Kemampuan berpikir sistem adalah kemampuan untuk memahami suatu masalah secara holistik dan menganalisis hubungan sebab-akibat antar komponen. Pengembangan kemampuan ini yang dilakukan sejak dini akan membantu siswa dalam menghadapi kompleksitas permasalahan di kehidupan nyata. Perlu adanya pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir sistem siswa sekolah dasar (Sartika et al., 2022; Siregar, et al., 2024; Damarpuri et al., 2021). Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah

melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan dunia siswa (Sartika et al., 2022).

Media pembelajaran memainkan peran yang krusial dalam proses pendidikan (Supriyono, 2018). Penggunaan media yang sesuai sangat berperan dalam mendukung siswa untuk lebih mudah dan menarik dalam memahami berbagai materi pelajaran yang diajarkan (Sartika et al., 2022). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Damarpuri et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar (Siregar et al., 2024).

Komik sebagai media pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan (Sartika et al., 2022; Damarpuri et al., 2021). Komik menggabungkan elemen visual dan narasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa. Alur cerita yang disajikan dalam komik juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Siregar et al., 2024). Komik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Komik merupakan media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar (Syilviana & Qurrotaini, 2024).

Kedudukan komik dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar sangat penting dan bermanfaat. Komik dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, membantu mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar (Fadillah, 2018). Melalui gambar dan teks yang sederhana, komik mampu menyampaikan

cerita dan ide dengan cara yang mudah dipahami, sehingga siswa dapat belajar kosakata baru, serta cara bercerita dengan lebih efektif (Ayu & Payanti, 2022). Komik juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa (Fahyuni & Fauji, 2017). Melalui karakter dan alur cerita yang menarik, siswa dapat berlatih membaca dan menganalisis teks dengan cara yang menyenangkan. Komik juga sering kali mengandung nilai-nilai moral dan budaya, yang dapat menjadi bahan diskusi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konteks sosial dan budaya di sekitarnya (Yeni et al., 2020).

Model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis (Syilviana, & Qurrotaini, 2024; Siregar et al., 2024). Dalam model CIRC, siswa bekerja dalam kelompok untuk membaca, memahami, dan menulis tentang materi pelajaran yang diberikan. Model ini mendorong siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bertukar pikiran dalam kelompok. Melalui kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, model CIRC juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Penerapan model CIRC dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Syilviana & Qurrotaini, 2024). Model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dapat diintegrasikan dengan media komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistematis siswa (Sartika et al., 2022; Siregar et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis CIRC diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik sekolah dasar.

Integrasi komik dan model pembelajaran CIRC dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik sekolah dasar. Komik dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang menarik dalam kegiatan belajar menggunakan model CIRC. Siswa dapat membaca komik secara berkelompok, kemudian berdiskusi untuk memahami isi cerita dan pesan yang

terkandung di dalamnya. Lebih lanjut, siswa dapat menulis ringkasan, membuat peta konsep, atau membuat cerita lanjutan berdasarkan komik yang telah dibaca. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir sistem, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis secara terpadu. Integrasi komik dan model CIRC juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Syilviana & Qurrotaini, 2024).

Kemampuan berpikir sistem merupakan kemampuan esensial yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk memahami hubungan sebab-akibat antara berbagai faktor dalam suatu sistem. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir sistem mampu melihat masalah secara holistik dan mencari solusi yang efektif. Pengembangan kemampuan berpikir sistem dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran, salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Media pembelajaran komik berbasis CIRC diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem siswa sekolah dasar (Syilviana & Qurrotaini, 2024; Siregar et al., 2024; Damarpuri et al., 2021).

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan memberikan soal pada mata pelajaran PPKn dikelas IV SDN 1 Negara Ratu. Hasil dari penyebaran soal yang diberikan, peneliti menemukan permasalahan mengenai kemampuan berpikir sistem di SDN 1 Negara Ratu. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa kemampuan berpikir sistem peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Negara Ratu masih tergolong belum maksimal seperti yang terlihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Berpikir Sistem Peserta Didik Kelas IV SDN 1  
Negara Ratu

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Indikator</b>	<b>Peserta Didik</b>	<b>Persentase (%)</b>
IV A	25	Mampu mengenali struktur dan peran dari komponen dalam sistem	7	28%
		Mampu menganalisis interaksi komponen dalam sistem	7	28%
		Mampu menganalisis pola pemodelan dalam sistem	6	24%
		Mampu memprediksi perilaku sistem akibat interaksi dalam sistem	5	20%
IV B	24	Mampu mengenali struktur dan peran dari komponen dalam sistem	7	29%
		Mampu menganalisis interaksi komponen dalam sistem	6	25%
		Mampu menganalisis pola pemodelan dalam sistem	6	25%
		Mampu memprediksi perilaku sistem akibat interaksi dalam sistem	5	21%

Tabel 1 terlihat bahwa nilai siswa kelas IV di SDN 1 Negara Ratu berdasarkan hasil tes yang diberikan dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir sistem peserta didik masih rendah. Sebanyak 34 siswa masih belum menguasai keempat indikator kemampuan berpikir sistem. Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir sistem siswa masih kurang dari nilai yang diharapkan. Kemampuan berpikir sistem peserta didik masih rendah dan belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu WD. Norra Diandini, S.Pd. selaku wali kelas, kelas IV A di SDN 1 Negara Ratu yang dilaksanakan pada tanggal 25 januari 2025 menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir sistem peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya media pembelajaran. SDN 1 Negara Ratu telah menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi seperti video interaktif, LKPD elektronik, dan lain sebagainya. Media pembelajaran tersebut masih belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. SDN 1 Negera Ratu berfokus pada siswa untuk melibatkan mereka dalam pembelajaran, oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Kemampuan berpikir sistem atau *system thinking* berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran, yang memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah dan memahami konsep-konsep. Keterampilan berpikir sistem sangat krusial agar peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang saling terkait antara berbagai komponen dalam proses pembelajaran, serta mencari strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran tersebut, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menguasai kemampuan berpikir sistem, siswa akan lebih mampu mengenali dan memahami hubungan antar elemen, menganalisis sistem yang kompleks, serta menghadapi situasi yang tidak pasti (Firmansyah & Triwahyuni, 2022).

Berdasarkan uraian diatas maka, dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Sistem Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PPKn”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini

sebagai berikut.

- 1) Tuntutan mata pelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan bagian penting dari kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik.
- 2) Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mata Pelajaran PPKn, sehingga berdampak dengan kemampuan berpikir sistem peserta didik.
- 3) Belum dikembangkannya media pembelajaran komik berbasis model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*).

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran PPKn" pada mata pelajaran PPKn yang terbatas pada uji kelayakan dan keefektivan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimana keefektivan media pembelajaran komik untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV sekolah dasar?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran komik yang valid untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Menghasilkan media pembelajaran komik yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Menghasilkan media pembelajaran komik yang praktis untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pada dunia pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang layak dan efektif.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi latihan untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem peserta didik.

##### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi pedoman atau contoh bagi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran komik.

##### c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah informasi bagi kepala sekolah untuk kedepannya agar mendorong pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran PPKn untuk

mengembangkan kemampuan berpikir sistem peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi penelitian research and development mengenai pengembangan media pembelajaran komik berbasis CIRC untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem peserta didik

### **1.7. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan peneliti buat yakni media pembelajaran berupa komik. Komik cetak ini dirancang khusus untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar dengan muatan materi PPKn yang berfokus pada hak dan kewajiban di rumah. Produk ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban secara menyenangkan melalui cerita visual yang menarik. Komik akan dicetak dalam ukuran A5, ideal untuk genggamannya anak-anak, dengan 30 halaman penuh warna untuk menjaga perhatian mereka selama membaca. Kertas yang digunakan adalah art paper 120 gsm, memberikan kualitas cetak yang tajam dan tahan lama, cocok untuk penggunaan berulang. Sampulnya dibuat dari art carton 260 gsm dengan laminasi glossy, memberikan kesan ceria sekaligus melindungi buku dari kerusakan. Aplikasi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan komik yaitu ibis paint, adobe fresco, dan canva.

Setiap cerita dirancang untuk menggambarkan keseimbangan antara hak dan kewajiban anak di lingkungan keluarga, seperti hak mendapatkan perhatian dan kasih sayang serta kewajiban menjaga kebersihan kamar. Tokoh utama dalam komik adalah anak-anak dengan kepribadian beragam, sehingga pembaca dapat merasa terhubung dengan cerita mereka. Alur cerita disusun secara interaktif dengan konflik ringan yang memberikan pelajaran moral tanpa terasa menggurui. Selain itu, diakhir cerita akan dilengkapi dengan pertanyaan reflektif untuk mendorong siswa berpikir sistematis tentang peran mereka di rumah. Komik tidak hanya menghibur tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan sistematis pada anak-anak.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Kerangka Teori

#### 2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman pribadi, refleksi, dan interaksi sosial, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi mandiri. Teori konstruktivisme menekankan *Zone of Proximal Development (ZPD)*, di mana pembelajaran optimal melalui kolaborasi dengan teman sebaya untuk merevisi dan memperkaya pemahaman. Teori ini melahirkan pendekatan *student-centered* seperti CIRC, di mana siswa mengkonstruksi makna melalui diskusi kelompok (Nurjamilah et al., 2025).

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman sebelumnya, bukan menerima informasi secara pasif dari guru. Pendekatan ini membedakan diri dari teori behaviorisme karena fokus pada proses mental internal seperti refleksi dan asimilasi. Jean Piaget mengembangkan konstruktivisme kognitif, di mana anak melalui tahap-tahap perkembangan membentuk skema mental melalui interaksi lingkungan. Lev Vygotsky melengkapi dengan konstruktivisme sosial, menyoroti peran interaksi sosial dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Guru bertindak sebagai fasilitator, bukan pemberi pengetahuan langsung. Teori ini relevan dengan Kurikulum Merdeka di Indonesia yang mendorong pembelajaran

berbasis proyek (Julia et al., 2024).

Teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran efektif terjadi melalui kolaborasi dengan orang lain yang lebih kompeten, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas di luar kemampuan individu. ZPD menjadi konsep kunci, di mana bantuan *scaffolding* dari teman atau guru membantu siswa mencapai potensi maksimal. Interaksi kelompok memungkinkan siswa merevisi pemahaman awal melalui diskusi dan berbagi perspektif. Hal ini selaras dengan model CIRC, di mana kelompok heterogen mendiskusikan teks untuk membangun makna bersama. Konstruktivisme mendorong pembelajaran bermakna yang kontekstual, bukan hafalan rote. Penelitian menunjukkan pendekatan ini meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang (Anjelita & Supriyanto, 2024).

Penerapan konstruktivisme dalam pendidikan modern menuntut strategi seperti *problem-based learning* dan *cooperative learning* untuk stimulasi berpikir kritis. Siswa didorong mengeksplorasi masalah nyata, merefleksikan solusi, dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke skema lama. Di konteks PPKn SD, konstruktivisme mendukung pengembangan berpikir sistem melalui analisis hak-kewajiban sebagai sistem holistik via diskusi CIRC. Guru perlu merancang lingkungan belajar yang kaya stimulus untuk memicu konstruksi pengetahuan. Implikasinya adalah peningkatan motivasi intrinsik dan kemandirian siswa. Studi empiris membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi abad 21 seperti kolaborasi (Azzahra et al., 2025).

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi, Para ahli pendidikan memberikan batasan tentang media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan (Aransyah et al., 2023).

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman et al., 2011). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005). Musfiqon (2012) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Menurut Azikiwe (2007) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Pagara et al., 2022). Latuheru (1988) sebagaimana dikutip dalam (Hutagalung et al., 2025) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna .

Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajar siswa. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Pendapat lain menambahkan bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan (Arifannisa et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam konteks pendidikan, media ini berfungsi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti teks, gambar, video, audio, dan perangkat lunak interaktif, yang semuanya dirancang untuk mendukung pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya yaitu,

- 1) Multimedia: Multimedia adalah kombinasi dari berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, suara, dan video, yang disajikan dalam satu program berbasis komputer. Kelebihan multimedia adalah dapat membuat pembelajaran lebih komunikatif, interaktif, dan menarik. Ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengontrol proses belajar mereka dan memungkinkan pemahaman konten yang lebih baik.
- 2) Media Audio Visual: Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video dan film. Media ini dapat memperkaya lingkungan belajar dan mendukung eksplorasi siswa.

Meskipun dapat menarik perhatian siswa, penggunaan media ini cenderung bersifat satu arah, sehingga guru perlu aktif dalam membangun interaksi.

- 3) **Media Audio:** Media audio adalah media yang hanya menggunakan unsur suara, seperti radio atau tape recorder. Meskipun tidak ada artikel yang membahas penggunaan media audio dalam konteks ini, media ini memiliki karakteristik yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta dapat mengembangkan daya imajinasi pendengar. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan pemilihan media yang tepat dapat berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran.
- 4) **Media Visual:** Media Visual adalah alat bantu atau bahan yang dapat dilihat dan digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya termasuk foto, gambar, diagram, tabel, dan alat peraga. Media ini membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### **2.1.3 Komik**

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. McCloud menekankan bahwa komik adalah “Gambar-gambar serta lambang-lambang yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetis dari pembaca”. Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif.

Guru dapat menggunakan komik dalam usaha untuk membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan. Para ahli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda.

Penggunaan grafis sebelum tulisan yang mungkin sekedar bernilai tanda untuk memenuhi kepuasan estetis, merupakan pengganti kata-kata dan pengisahan lisan. Komik dapat diartikan sebagai kumpulan gambar atau karakter yang disusun

dalam urutan tertentu dalam bingkai, yang mengungkapkan karakter dan diceritakan dalam bentuk cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik memiliki sifat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, sehingga menjadi media yang informatif dan edukatif untuk membantu peserta didik memahami isi suatu cerita (Syahfitri & Saragih, 2025).

Yavuz Topkaya dan Ufuk Simsek (2016) mengungkapkan bahwa komik memiliki pengaruh yang signifikan pada sebagian besar orang untuk mengembangkan beberapa perilaku yang diinginkan, untuk meningkatkan keberhasilan akademik, meningkatkan motivasi terhadap pelajaran agar anak-anak yang memiliki kesulitan dalam membaca mengadopsi kebiasaan membaca. Komik yang dalam penyajiannya menggunakan bahasa sehari-hari dan dilengkapi gambar yang menarik memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari. Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal) (Sinurat, 2023).

Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (McCloud, 2006). Kata “komik” berasal dari bahasa Prancis “*comique*” yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari *komikos* dari *komos* ‘*revel*’ Bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16.

McCloud menyebutkan kalau, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan

petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari pelbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern. Sebelum munculnya televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku dan sikap- sikap lainnya.

Komik juga memberikan inspirasi pertunjukkan, musik, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer buku dan mainan. Komik didefinisikan sebagai "gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam satu urutan." (Patricia, 2018). McCloud, dalam bukunya "Memahami Komik," menjelaskan bahwa komik merupakan narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam panel, dan dibaca dari kiri ke kanan seperti teks verbal. Komik dianggap sebagai media komunikasi yang efektif, di mana pembaca dapat menerima dan memahami ide-ide yang disampaikan melalui narasi visual dan elemen-elemen cerita yang terorganisir secara baik.

Komik itu adalah suatu cerita yang disajikan dalam gambar. Komik yang dipaparkan materinya dihubungkan dengan kehidupan siswa. Pembuatan skenario komik dirancang sedemikian rupa sehingga para siswa seakan akan berada dalam cerita tersebut. Komik merupakan media yang sangat diminati anak dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas serta dilengkapi dengan teks. Komik juga dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, seperti strip di koran, majalah, hingga dalam bentuk buku. Manfaat komik tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media promosi, komunikasi, dan edukasi. Dalam dunia promosi, komik dapat menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami karena menggabungkan gambar, teks, serta alur cerita yang ringkas. Komik juga efektif digunakan dalam media sosial sebagai alat pemasaran karena dapat menjangkau audiens secara luas. Selain itu,

komik dapat meningkatkan kreativitas para pembuatnya serta membantu membangun citra dan kesadaran terhadap suatu produk atau jasa (Arifannisa et al., 2023).

Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang menarik dan berisikan cerita-cerita yang menarik. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai secara lebih khusus mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar. Komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif (Risti, 2021).

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberi hiburan kepada pembaca. Donald Mc Cafferey menguraikan pengertian komik melalui beberapa aspek penting yang berkaitan dengan teori komedi. Berikut adalah beberapa poin utama mengenai pengertian komik:

- 1) Definisi Komedi: hal ini mengacu pada definisi komedi yang diberikan oleh Aristoteles, yang mencakup berbagai aspek penting dalam penciptaan karakter dan situasi komik. Definisi ini menjadi dasar untuk menganalisis komedi.
- 2) Ide Komik Sentral: Konsep ide komik sentral dianggap penting untuk memahami dan mengevaluasi komedi. Ide ini berfungsi sebagai agen pemersatu dalam karya komedi.
- 3) Roh Permainan: Donal juga membahas "roh permainan" dalam komedi, yang dianggap sebagai bentuk humor dasar yang ada dalam permainan anak-anak. Ini menunjukkan bahwa komedi sering kali berakar pada elemen permainan dan kesenangan
- 4) Transformasi Psikologis: Dalam konteks komedi, transformasi psikologis karakter, seperti perubahan dari ketidakberdayaan menjadi keberanian, juga

merupakan elemen penting yang menciptakan humor.

Secara keseluruhan, pengertian komik menurut Donald mencakup elemen-elemen struktural, psikologis, dan teoritis yang berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana komedi berfungsi dalam film bisu dan drama komedi secara umum. Menurut Angkowo dan Kosasih kelebihan komik diantaranya, menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik. Komik juga menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata kata dari cerita pada komik. selain memakai gambar yang dapat diperjelas, komik juga menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik. Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami (Widayati et al., 2023).

Sedangkan Kelebihan media komik sebagai media pembelajaran menurut Riska Dwi dan Syaichudin dalam Takari Chandra Pramana meliputi adanya peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Komik juga dapat membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Kelebihan komik juga menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya. Komik mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak menjadi lebih sederhana. Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain yang dapat mengembangkan ketertarikan anak pada studi lain yang belum pernah anak coba (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Berdasarkan bentuknya, komik dapat dibedakan menjadi lima jenis. Pertama, Komik Strip (*Comic Strip*), yakni komik yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar atau majalah. Kedua, Buku Komik (*Comic Book*) atau komik yang diterbitkan dalam bentuk buku dengan jumlah halaman yang lebih banyak dibandingkan komik strip. Ketiga, Novel Grafis (*Graphic Novel*) yaitu komik dengan cerita yang lebih panjang dan kompleks, sering kali ditujukan untuk pembaca dewasa. Keempat, Komik Kompilasi, merupakan kumpulan dari

beberapa komik yang sebelumnya telah diterbitkan secara terpisah. Kelima, Komik Digital atau komik yang dibuat dan didistribusikan dalam format digital, jenis komik ini sering kali memanfaatkan teknologi interaktif. Selain itu, Bonneff (1998:9) membagi komik menjadi dua jenis utama yaitu Komik Strip (Bersambung), adalah jenis komik yang ceritanya berlanjut dari satu edisi ke edisi berikutnya, dan buku komik yang ceritanya lengkap dalam satu buku. Seiring perkembangan zaman, bentuk dan jenis komik semakin beragam, termasuk munculnya komik digital yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

#### 2.1.4 Sejarah Komik di Indonesia

Sejarah komik di Indonesia sangat panjang. Komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia. Candi Borobudur yang memiliki sebelas seri bas relief dan mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan demi adegan merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang, sehingga Borobudur dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik di Indonesia (Soedarso, 2015).

Komik di Indonesia mendapat pengaruh Barat dan Tiongkok pada 1931–1954 melalui surat kabar. Di Barat, seperti Amerika, komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada saat itu harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938), memuat komik karya *Clinge Doorebos* yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak-anak. Kemudian, *De Orient* merupakan surat kabar mingguan yang pertama kali memuat komik *Flash Gordon* (Bonneff, 1998). Pengaruh Tiongkok juga masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media massa.

Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu menampilkan komik strip humor karangan Kho Wang Gie. Setelah Kemerdekaan Indonesia, masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti *Rip Kirby* (Alex Raymond), *Phantom* (Wilson Mc Coy), *Jonny Hazard* (Frank Robbins), dan lainnya. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan

dalam bentuk buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia yang diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta *Perfectas* di Malang.

### 2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Bahja et al., 2025). Berikut adalah beberapa pengertian model pembelajaran menurut para ahli:

1) Joyce dan Weil

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, merancang materi pembelajaran, serta membimbing pengajaran di kelas atau dalam lingkungan belajar lainnya.

2) Eggen dan Kauchak

Model pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, serta materi pelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

3) Slavin

Menurut Slavin, model pembelajaran adalah metode sistematis yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih efektif, interaktif, dan kolaboratif.

4) Arends

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan dalam pengajaran, mencakup prosedur pengajaran, peran guru, peran siswa, serta aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran.

Model pembelajaran terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu:

1) Sintaks (Tahapan Pembelajaran)

Langkah-langkah sistematis dalam proses belajar mengajar. Misalnya: tahap pendahuluan, penyajian materi, interaksi, evaluasi, dan penutup.

2) Prinsip Reaksi

Cara guru berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran. Misalnya: memberi pertanyaan, memotivasi, membimbing diskusi, atau memberikan umpan balik.

3) Sistem Sosial

Hubungan antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar, apakah lebih terstruktur (guru sebagai pusat) atau lebih fleksibel (siswa lebih aktif).

4) Sistem Pendukung

Sumber daya dan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, seperti buku, media pembelajaran, teknologi, dan lingkungan fisik.

5) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional yaitu hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Dampak pengiring yakni efek samping positif seperti peningkatan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemandirian.

Beberapa jenis model pembelajaran yang umum digunakan antara lain, pertama Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), pada model pembelajaran ini guru menyampaikan materi secara eksplisit dan siswa mengikuti instruksi dengan jelas. Kedua, Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), pada model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Ketiga, Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning - PBL*), didalam model pembelajaran ini siswa diberikan masalah nyata dan mereka harus mencari solusi melalui penelitian dan diskusi. Keempat, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning - PjBL*), pada model ini siswa mengerjakan proyek yang menuntut keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi dalam jangka waktu tertentu. Kelima, Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*), dimana siswa akan mengeksplorasi pertanyaan atau fenomena secara mandiri dengan bimbingan guru. Keenam, Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning - CTL*), model pembelajaran yang satu ini akan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa. Terakhir, Model Pembelajaran Diferensiasi, pada model pembelajaran ini guru menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan gaya

belajar siswa (Fadly, 2022).

### **2.1.6 Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**

Model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis secara terpadu. Model ini dikembangkan oleh Slavin (1995) dan menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memahami teks bacaan, mendiskusikan isi bacaan, serta menulis secara kolaboratif. Model pembelajaran CIRC melibatkan beberapa tahapan yaitu, membentuk kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa; membaca dan memahami teks dengan strategi diskusi dan tanya jawab; melakukan latihan pemahaman seperti merangkum, menentukan ide pokok, dan membuat pertanyaan; menyusun dan mengedit tulisan dengan umpan balik dari anggota kelompok; evaluasi individu dan kelompok untuk mengukur pemahaman serta keterampilan menulis siswa.

Beberapa pengertian model CIRC menurut para ahli. Menurut Slavin CIRC adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis melalui kerja sama dalam kelompok kecil. Model ini menekankan pemahaman bacaan, keterampilan berpikir kritis, serta integrasi membaca dan menulis. Arends berpendapat bahwa CIRC merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mengajarkan keterampilan membaca dan menulis secara terpadu dengan pendekatan berbasis diskusi dan evaluasi kelompok. Menurut Lie model pembelajaran CIRC melibatkan kerja sama siswa dalam kelompok heterogen untuk meningkatkan pemahaman membaca, berbagi ide, serta menyusun tulisan yang lebih baik dengan dukungan teman sebaya. Rusman menyatakan model CIRC digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dengan membangun interaksi sosial dalam kelompok belajar, di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman dan pengembangan ide bersama. Menurut Sutarno pembelajaran kooperatif tipe CIRC adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang

mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh kemudian mengkomposikannya menjadi bagian-bagian yang penting. Menurut Uno dan Muhammad CIRC merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang merupakan komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif (kelompok) (Fadly, 2022).

Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif terpadu membaca dan menulis dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam membaca, menulis, memahami kosakata dan seni berbahasa. Fokus utama kegiatan CIRC adalah membuat penggunaan waktu menjadi lebih efektif. Siswa dikondisikan dalam tim-tim kooperatif yang kemudian dikoordinasikan dengan pengajaran kelompok membaca, supaya memenuhi tujuan lain seperti pemahaman membaca, kosa kata, pembacaan pesan, dan ejaan (Rosfiani et al., 2025).

Tujuan utama CIRC adalah menggunakan tim-tim kooperatif untuk membantu para peserta didik mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas (Slavin, 2010). Belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC merupakan belajar mandiri tanpa harus selalu mengandalkan peran guru, karena mereka telah dibagi dalam kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang sama (siswa dipilih berdasarkan nilai). Dalam pembelajaran model ini guru hanya bertugas untuk memberikan bantuan pada kelompok bila kelompok tersebut belum dapat menyelesaikan tugasnya. Tujuan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC adalah sebagai berikut (Slavin, 2010),

- 1) Membaca Lisan. Meningkatkan kesempatan siswa untuk membaca dengan keras dan menerima umpan balik dari kegiatan membaca, dengan membuat para siswa membaca untuk teman satu timnya dan dengan melatih mereka mengenai bagaimana saling merespon kegiatan membaca siswa.
- 2) Kemampuan Memahami Bacaan. Penggunaan tim-tim kooperatif untuk membantu siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas.

- 3) Menulis dan Seni Berbahasa. Pengembangan CIRC terhadap pelajaran menulis dan seni berbahasa adalah untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pendekatan proses menulis pada pelajaran menulis dan seni berbahasa yang akan banyak memanfaatkan kehadiran teman satu kelas.

### **2.1.7 Unsur- Unsur Model Pembelajaran CIRC**

Unsur-unsur pada model pembelajaran CIRC antara lain dijelaskan sebagai berikut (Slavin, 2008:204-212), Kelompok membaca. Pembentukan kelompok membaca dalam pembelajaran CIRC yaitu siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari dua atau tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca siswa. Siswa yang kemampuannya heterogen kemudian dibentuk menjadi kelompok; Tim. Para siswa dibagi ke dalam pasangan dalam kelompok membaca. pasangan-pasangan dalam kelompok tersebut dibagi ke dalam tim yang terdiri dari pasangan-pasangan dari dua kelompok membaca; Kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita. Para siswa menggunakan bahan bacaan. Cerita diperkenalkan dan didiskusikan dalam kelompok membaca yang diarahkan guru.

Diskusi mengenai cerita disusun untuk menekankan kemampuan-kemampuan tertentu seperti membuat dan mendukung prediksi dan mengidentifikasi masalah dalam bentuk narasi; Pemeriksaan oleh pasangan. Siswa yang telah menyelesaikan semua kegiatan ini, pasangan mereka memberikan formulir tugas siswa yang mengidentifikasi bahwa mereka telah menyelesaikan atau memenuhi kriteria terhadap tugas tersebut; Tes. Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan tes pemahaman terhadap cerita, dimintai untuk menuliskan kalimat-kalimat bermakna untuk tiap kosa kata, dan diminta untuk membacakan daftar kata-kata dengan keras kepada guru. Pada tes ini siswa tidak diperbolehkan saling membantu; Pengajaran langsung dalam memahami bacaan. Pertemuan pembelajaran setiap minggunya para siswa menerima pengajaran langsung dalam kemampuan khusus memahami bacaan. Pengajaran tersebut seperti mengidentifikasi gagasan utama, memahami hubungan sederhana, dan membuat Kesimpulan; Seni berbahasa dan menulis terintegrasi. Selama periode seni berbahasa, guru menggunakan kurikulum seni berbahasa dan menulis yang

dikembangkan khusus untuk CIRC.

Sedangkan menurut Mohammad Nur (2011), unsur-unsur kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC yaitu, Penghargaan kepada tim berupa pemberian sertifikat yang didasarkan pada kinerja kelompok; Pemberian kesempatan yang sama untuk berhasil pada setiap tim, yaitu dengan siswa bekerja pada bahan yang sesuai dengan tingkat membaca mereka; Tanggung jawab individual dengan cara memberikan ide atau usahanya yang nantinya akan masuk pada skor kuis dan karya tulis akhir mandiri.

### **2.1.8 Komponen Model Pembelajaran CIRC**

Menurut Slavin (2010), terdapat delapan komponen dalam model pembelajaran CIRC yaitu, *Teams* merupakan pembentukan kelompok campuran dan terdiri atas 4-5 siswa; *Placement test*, misalnya didapat dari nilai rata-rata ulangan harian sebelumnya atau berdasarkan dari nilai rapor agar guru dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa pada bidang tertentu; *Student creative*, yaitu melaksanakan tugas dalam sebuah kelompok dengan menciptakan kondisi dimana keberhasilan setiap individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan dari kelompoknya; *Team study*, merupakan tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok. Guru hanya bertugas memberikan bantuan kepada kelompok yang membutuhkannya; *Team scorer and team recognition*, adalah pemberian skor terhadap hasil kerja dalam kelompok dan memberikan penghargaan atau reward terhadap kelompok yang berhasil secara unggul dan kelompok yang dipandang belum cukup berhasil dalam menyelesaikan tugas kelompok; *Teaching group*, yaitu guru harus memberikan materi secara singkat dan jelas menjelang pemberian tugas kelompok; *Facts test*, merupakan pelaksanaan tes atau ulangan berdasarkan fakta (materi) yang telah diperoleh siswa; *Whole-class units*, merupakan pemberian rangkuman materi oleh guru setelah pembelajaran telah mencapai akhir dengan strategi pemecahan masalah.

### 2.1.9 Tahapan dan Langkah Model Pembelajaran CIRC

Terdapat lima tahapan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran CIRC. Pertama yakni orientasi, paada fase ini, guru melakukan apersepsi dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diberikan. Kegiatan ini juga memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa. Kedua, tahap organisasi. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dengan memperhatikan keheterogenan akademik. Membagikan bahan bacaan tentang materi yang akan dibahas kepada siswa. Ketiga, tahap pengenalan konsep. Mengenalkan tentang suatu konsep baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan ini bisa didapat dari keterangan guru, buku paket, film, klipng, poster atau media lainnya. Keempat, tahap publikasi. Siswa mengkomunikasikan hasil temuan-temuannya. Membuktikan, memperagakan tentang materi yang dibahas baik dalam kelompok atau di depan kelas. Kelima, tahap penguatan dan refleksi. Tahap fase terakhir ini guru memberikan penguatan berhubungan dengan materi yang dipelajari melalui penjelasan-penjelasan ataupun memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Langkah selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan dan mengevaluasi hasil pembelajarannya.

Menurut Steven dan Slavin, langkah-langkah yang dilakukan untuk menggunakan model pembelajaran CIRC yaitu, guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa; guru memberikan wacana sesuai dengan topik pembelajaran; siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberikan tanggapan terhadap wacana dan ditulis pada lembar kertas; siswa mempresentasikan/membacakan hasil diskusi kelompok; guru memberikan penguatan (*reinforcement*); guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan. Model pembelajaran CIRC juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu, CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) sangat tepat untuk meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita; dominasi guru dalam proses pembelajaran berkurang; pelaksanaan program sederhana sehingga mudah diterapkan; peserta didik termotivasi pada hasil secara

teliti, karena belajar dalam kelompok; para peserta didik dapat memahami makna soal dan saling mengecek pekerjaannya; meningkatkan hasil belajar khususnya dalam menyelesaikan soal cerita; peserta didik yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalahnya.

### **2.1.10 Kemampuan Berpikir Sistem**

Berpikir sistem (*system thinking*) didefinisikan sebagai jenis penalaran pemecahan masalah yang menggunakan pendekatan non-reduksionis untuk mempertimbangkan bagaimana sebab dan akibat berinteraksi. Kompetensi berpikir sistem berfokus pada proses dan keseluruhan, bukan pada bagian atau detail (Azzahra et al., 2023). Berpikir sistem dapat diibaratkan dengan pemikiran holistik, yang menekankan pada dinamika keseluruhan sistem serta signifikansi interaksi antar elemen sebagai faktor penentu perilaku total sistem (Clark et al., 2017).

Kemampuan berpikir sistem didefinisikan sebagai "sekumpulan keterampilan analitis sinergis yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi dan memahami sistem, memprediksi perilakunya, serta merancang modifikasi untuk menghasilkan efek yang diinginkan". Berpikir sistem melibatkan beberapa elemen yaitu, Mengidentifikasi atau mampu mengenali elemen dan hubungan dalam sistem; memahami yang berarti memiliki pemahaman yang mendalam tentang karakter dan sifat sistem; memprediks atau mampu meramalkan akibat dari interaksi dalam sistem; merancang modifikasi yang berarti erencanakan perubahan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam sistem.

Definisi ini menekankan bahwa keterampilan tersebut bekerja secara sinergis, di mana interaksi antar elemen keterampilan tersebut menghasilkan efek total yang lebih besar daripada sekadar penjumlahan keterampilan individual. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi kompleksitas di dunia yang terus berkembang, di mana pengambilan keputusan yang baik bergantung pada pemahaman sistem yang holistik dan dinamis (Arnold & Wade, 2015).

Kemampuan berpikir sistem, merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis masalah kompleks dengan mempertimbangkan interrelasi antar berbagai komponen dalam suatu sistem. Berpikir sistem merupakan keterampilan penting bagi siswa dalam menghadapi isu-isu lingkungan dan pembangunan berkelanjutan. Hal ini mencakup kemampuan untuk melihat hubungan antara elemen-elemen yang berbeda, termasuk dimensi sosial, lingkungan, dan ekonomi, serta kemampuan untuk menemukan solusi yang berkelanjutan (Ekselsa et al., 2023).

Berpikir sistematis dapat membantu dalam memahami masalah dengan lebih mendalam. Dengan memandang masalah sebagai bagian dari suatu sistem, kita dapat menghindari kesalahan yang terjadi ketika hanya memperhatikan satu aspek yang keliru. Pemahaman dalam konteks sistem memperluas perhatian kita terhadap interaksi antara elemen yang bermasalah dan komponen lainnya (Abdullah, 2021). Paradigma pemikiran sistem, ketika dipadukan dengan metode pembelajaran mandiri, akan menghasilkan siswa yang memiliki keinginan kuat untuk memahami cara kerja berbagai hal dan akan terus berupaya mencari tahu bagaimana semuanya berfungsi (Richmond, 1993).

Kemampuan berpikir sistem adalah kemampuan untuk memahami suatu sistem dengan menganalisis bagian-bagiannya dan melihat keterkaitan antara bagian-bagian tersebut. Berpikir sistem membantu seseorang mengatur pikiran dengan cara yang bermakna dan membuat hubungan antara masalah yang tampaknya tidak terkait menjadi saling berkaitan. Kompetensi ini membantu peserta didik memahami dinamika sistem kehidupan dan menangani permasalahan keberlanjutan (Johariah, 2023).

Definisi kemampuan berpikir sistem menurut para ahli:

1) Peter Senge

Menurut Peter Senge, berpikir sistem adalah disiplin yang mengajarkan pemimpin untuk melihat organisasi sebagai suatu sistem yang saling berhubungan. Disiplin

ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana berbagai bagian dari sistem berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Berpikir sistem membantu mengidentifikasi pola dan hubungan yang mendalam, serta mengatasi masalah secara menyeluruh dan berkelanjutan.

## 2) Barry Richmond

Menurut Barry Richmond (1993), pemikiran sistem adalah seni dan ilmu yang membuat kesimpulan yang dapat diandalkan tentang perilaku dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur yang mendasarinya.

## 3) Hidayatno

Berpikir sistem adalah salah satu pendekatan yang diperlukan agar manusia dapat memandang persoalan-persoalan dunia ini dengan lebih menyeluruh dan dengan demikian pengambilan keputusan dan pilihan aksi dapat dibuat lebih terarah kepada sumber-sumber persoalan yang akan mengubah sistem secara efektif.

Menerapkan pendekatan berpikir sistem melibatkan proses analisis yang mendalam terhadap interaksi yang terjadi di antara berbagai komponen dalam suatu sistem yang kompleks. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami bagaimana setiap elemen saling berhubungan dan berkontribusi dalam menghasilkan produk akhir yang diinginkan. Dalam konteks ini, berpikir sistem tidak hanya sekadar melihat komponen secara terpisah, tetapi juga mempertimbangkan dinamika dan hubungan yang ada di antara mereka, sehingga dapat menciptakan solusi yang lebih efektif dan efisien dalam pengembangan produk (Redhana, 2019). Hasil studi oleh Abdurrahman (2022) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir sistem dapat ditingkatkan secara signifikan melalui metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenali masalah nyata dalam kehidupan mereka, serta secara aktif dan kreatif mencari solusi atas masalah tersebut. Indikator yang digunakan untuk mengukur berpikir sistem dalam penelitian ini merujuk pada indikator yang dikemukakan oleh Melinda et al., (2018).

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Sistem

No	Level	Indikator
1.	1	Mampu mengenali struktur dan peran dari komponen dalam sistem
2.	1	Mampu menganalisis interaksi komponen dalam sistem.
3.	2	Mampu menganalisis pola/pemodelan pada sistem.
4.	2	Mampu memprediksi / retrospektif perilaku sistem akibat interaksi dalam system.

Kemampuan berpikir sistem dapat diukur melalui indikator-indikator pada dua level hierarkis, sebagaimana disajikan dalam Tabel 2.1. Pada level 1, peserta didik diharapkan mampu mengenali struktur dan peran dari komponen dalam sistem (indikator 1) serta menganalisis interaksi antar-komponen tersebut (indikator 2). Kemampuan ini menjadi fondasi dasar untuk memahami dinamika sistem secara keseluruhan. Sementara itu, pada level 2 yang lebih tinggi, peserta didik mampu menganalisis pola atau pemodelan pada sistem (indikator 3) serta memprediksi atau melakukan retrospeksi perilaku sistem akibat interaksi di dalamnya (indikator 4). Indikator-indikator ini mencerminkan perkembangan berpikir dari pemahaman elemen dasar menuju analisis prediktif, yang relevan dalam konteks pembelajaran PPKn untuk membangun pemahaman siswa tentang sistem sosial sebagai satu kesatuan.

#### **2.1.11 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sesuai dengan nilai-nilai yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. PPKn di sekolah dasar diarahkan untuk membentuk siswa yang tidak hanya memahami konsep-konsep dasar kewarganegaraan, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai

tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkarakter (Badan Standar Nasional Pendidikan Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, 2006).

Kurikulum Merdeka yang berisi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), didalamnya menekankan pentingnya internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dirancang untuk membentuk karakter siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pada jenjang sekolah dasar, materi Pendidikan Pancasila disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Misalnya, untuk siswa kelas I, pembelajaran difokuskan pada lingkungan terdekat seperti keluarga, sekolah, dan teman bermain, dengan tujuan agar siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka (Kementerian Pendidikan, 2024).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dipandang sebagai mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. PPKn berperan penting dalam pengembangan karakter siswa melalui pendidikan formal, mendukung pembentukan nilai-nilai moral dan tanggung jawab sosial. Tujuan utama dari PPKn adalah untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan membentuk karakter siswa yang berkualitas, serta mendalami makna dan pentingnya nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara (Azka et al., 2025).

Ruang lingkup PPKn mencakup berbagai aspek kehidupan bermasyarakat, termasuk nilai-nilai Pancasila, konstitusi, sistem pemerintahan, dan peran serta tanggung jawab anggota masyarakat. Namun, sering kali pembelajaran PPKn menjadi monoton dan membosankan akibat metode pengajaran yang konvensional. Metode pembelajaran yang digunakan dalam PPKn harus dinamis dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi siswa. (Redo, 2022)

Mata pelajaran PPKn memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa di sekolah dasar. Dalam dunia Pendidikan Indonesia, PPKn tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif siswa, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang melibatkan nilai-nilai moral dan agama, terutama nilai-nilai Islam. Mata Pelajaran ini menjadi subjek yang mendidik siswa untuk menjadi warga negara yang baik, PPKn berusaha untuk menyadarkan siswa akan hak dan kewajiban mereka, serta menanamkan sikap positif terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara (Karima et al., 2024)

Semakin pesatnya teknologi yang berkembang, mata pelajaran PPKn juga ikut menyesuaikan keterbaharuan tersebut. Melalui PPKn, siswa belajar tentang pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat, pemahaman terhadap dasar-dasar hukum, serta keterlibatan dalam proses demokrasi. Pembelajaran ini tidak hanya mencakup teori, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan berempati terhadap orang lain. Dengan demikian, PPKn berkontribusi dalam menciptakan generasi yang tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga memiliki kepedulian terhadap sesama dan dapat berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. PPKn dipandang sebagai mata pelajaran yang fundamental untuk memastikan peserta didik memahami dan menerapkan sikap yang baik serta etika dalam penggunaan teknologi (Noviani & Adha, 2022).

Mata Pelajaran PPKn memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan. PPKn dirancang untuk mendidik peserta didik tentang nilai-nilai kebangsaan, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta etika sosial yang baik. Dalam konteks ini, PPKn membantu membentuk karakter dan sikap peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, disiplin, serta memiliki kesadaran sosial yang tinggi.

Hasil belajar Pendidikan PPKn dapat ditingkatkan melalui beberapa penerapan metode pembelajaran. Metode- metode pembelajaran tidak harus monoton dan dapat digabungkan, contohnya menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pemanfaatan teknologi, yang membantu mengatasi rasa jenuh siswa akibat

pembelajaran yang monoton. Penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan hybrid, para siswa lebih aktif dan kreatif saat menyelesaikan tugas, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Rahmawati et al., 2023).

Pada proses pembelajaran, penting untuk membiasakan peserta didik dengan sikap-sikap baik seperti disiplin, tanggung jawab, dan kesopanan. Pembiasaan tersebut dilakukan dengan memberikan arahan dan motivasi secara terus-menerus. PPKn tetap mendorong adanya diskusi dalam grup pembelajaran. Diskusi membantu peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain dan belajar berargumentasi dengan cara yang sopan. PPKn mengajarkan pembentukan adab peserta didik melalui beberapa cara. Salah satunya adalah dengan fokus pada pengembangan civic virtue atau keadaban kewarganegaraan, yang mencakup sikap, nilai, dan moral. Pendidikan ini mendorong peserta didik untuk memprioritaskan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi, sehingga mereka lebih peduli terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar (Winarningsih et al., 2021).

Pembelajaran PPKn adalah suatu proses membelajarkan peserta didik mengenai karakter mandiri yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pelajaran ini juga mengedepankan metode diskusi agar peserta didik dapat mendengar dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn salah satunya yaitu CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), karena metode ini mengajak peserta didik untuk membentuk suatu kelompok kecil dan bersama-sama mendiskusikan suatu topik.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Subbab ini menyajikan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media komik digital PPKn berbasis berpikir sistem untuk siswa sekolah dasar. Penelitian relevan dipilih berdasarkan kesamaan topik (pengembangan media PPKn SD), pendekatan metodologi (*Educational Design Research/EDR*), serta fokus pada indikator berpikir sistem dan Profil Pelajar

Pancasila.

Tabel 2.2. Penelitian Yang Relevan

No.	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Dita Permata Putri 2018	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar</i>	Penelitian ini dilakukan untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar IPS peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan komik menggunakan aplikasi <i>Adobe Photoshop CS 5</i> yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik untuk interaktif dan belajar mandiri.
2.	Eka Putri Ramadhani 2023	<i>Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Education for Sustainable Development untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Kelas IV SD</i>	Media komik digital yang dikembangkan berhasil meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV SD, dengan validasi ahli menunjukkan media sangat layak digunakan.
3.	Nurazizah 2022	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM untuk Siswa</i>	Penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis STEM yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran digital berbasis teknologi komputer, yang dapat digunakan dalam versi

No.	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
			gawai.
4.	Juni Artha Juneli 2023	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V pada Materi Ekosistem</i>	Media komik digital yang dikembangkan efektif meningkatkan penguasaan konsep peserta didik kelas V SD pada materi ekosistem, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.
5.	Musdalifah 2019	<i>Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang</i>	Tesis ini menghasilkan media komik digital yang membantu siswa kelas V dalam memahami materi pengolahan data pada mata pelajaran matematika.
6.	Tri Wahyunisari 2023	<i>Pengembangan Media Komik Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Disposisi Matematis Peserta Didik</i>	Media komik berbasis kontekstual yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan disposisi matematis peserta didik.
7.	Marlinda 2023	<i>Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas</i>	Media komik digital yang dikembangkan berhasil meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X.

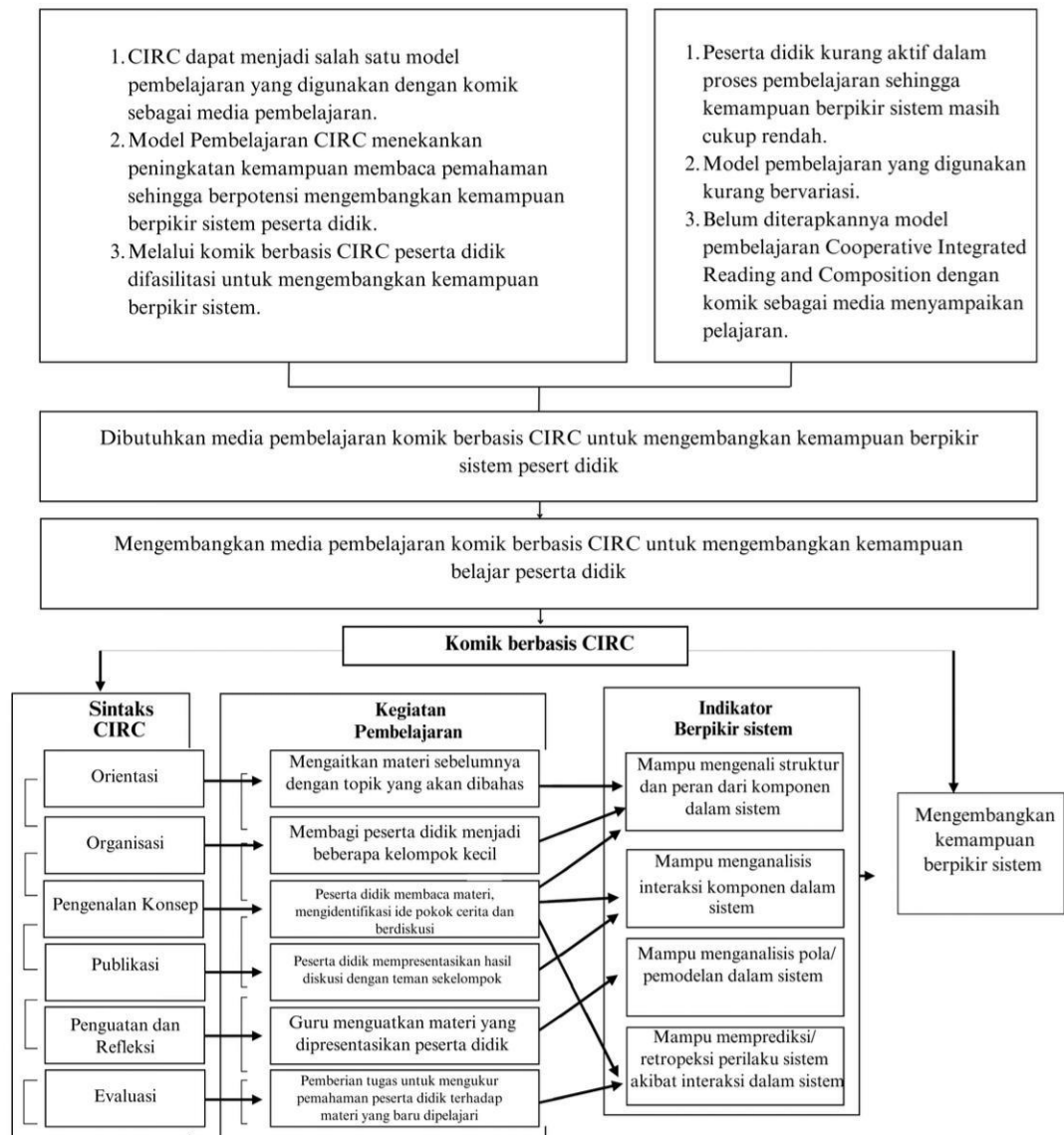
No.	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
		<i>X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar</i>	
8.	Tri Indrianti Pratiwi 2023	<i>Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Pedagogik Futuristik dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman</i>	Media komik digital dengan pendekatan pedagogik futuristik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
9.	Diana Suci Ningtyas 2016	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Punakawan untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Cerita pada Siswa Kelas II SD Negeri Poncowarno</i>	Media komik berbasis Punakawan yang dikembangkan berhasil meningkatkan keterampilan menulis deskripsi tokoh cerita pada siswa kelas II SD.
10.	Deby Gemisa Faradiba 2019	<i>Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial pada Pembelajaran tematik</i>	Media komik yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam menanamkan nilai karakter peduli sosial pada siswa kelas 5 SD.

Penelitian-penelitian ini berfungsi sebagai landasan teoritis dan metodologis untuk mengidentifikasi gap penelitian yang akan diisi, sekaligus memvalidasi efektivitas pendekatan yang digunakan. Sintesis dari kajian ini menunjukkan bahwa media visual interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan, namun masih minim yang mengintegrasikan berpikir sistem sebagai pendekatan kognitif tingkat tinggi dalam konteks PPKn SD.

### 2.3 Hipotesis

1. Terdapat hubungan positif antara penggunaan Komik berbasis CIRC dan perkembangan kemampuan berpikir sistem peserta didik kelas IV SD.
2. Peserta didik yang menggunakan Komik berbasis CIRC menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Terdapat hubungan positif antara tingkat kolaborasi siswa dalam menggunakan Komik dan kemampuan berpikir sistem yang dicapai oleh peserta didik kelas IV SD
4. Peserta didik yang belajar menggunakan Komik berbasis CIRC memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan komik tersebut, yang berdampak pada kemampuan berpikir sistem mereka.

Pada diagram kerangka pikir, diketahui bahwa kesenjangan antara masalah di lapangan dengan kondisi yang seharusnya berkenaan dengan pembelajaran PPKn untuk kemudian ditawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah komik berbasis *Cooperative Integrated Reading Coomposition* (CIRC) untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem peserta didik. ditinjau dari ketercapaian indikator kemampuan berpikir sistem pada setiap aktivitasnya. Adapun diagram kerangka pikir penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir

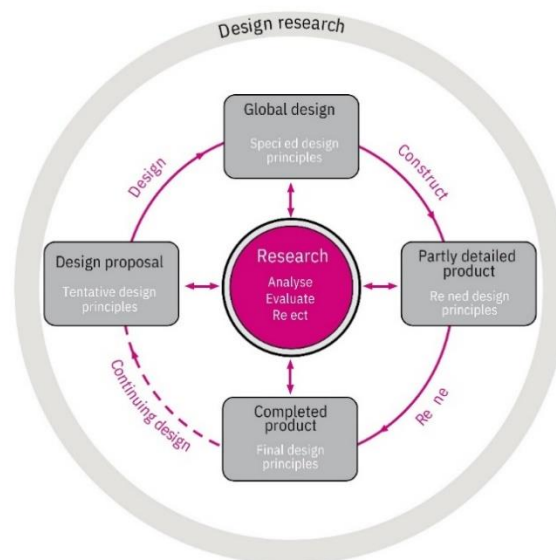
### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Educational Design Research* (EDR), sebagai pendekatan yang paling sesuai untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian ini. EDR dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif, sekaligus memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran PPKn. Mengacu pada Plomp dan Nieveen (2013), EDR memungkinkan peneliti untuk secara sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan dalam konteks yang nyata. Proses pengembangan model pembelajaran ini akan mengikuti siklus iteratif yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain awal, pengembangan prototipe, implementasi dan evaluasi formatif, serta revisi berdasarkan umpan balik dari para ahli dan praktisi di lapangan. Pendekatan ini memastikan bahwa model yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik (Plomp & Nieveen, 2013a).

Desain penelitian *Educational Design Research* (EDR) dipilih oleh peneliti karena berfokus mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan tenaga pendidik. Desain penelitian ini juga menekankan pada pengembangan produk pembelajaran yang efektif sekaligus menguji penerapannya dalam konteks nyata pendidikan secara iteratif juga

reflektif. Pada tahap *Prototyping Stage* dalam EDR, peneliti mengembangkan prototipe awal dari produk pendidikan seperti media komik PPKn berdasarkan prinsip desain dari fase sebelumnya, lalu melakukan pengujian formatif dan evaluasi berulang untuk mengidentifikasi kelemahan serta merevisinya hingga prototipe mencapai kualitas yang memadai.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Prototipe Dalam Studi Riset Desain Pendidikan.

### 3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam Educational Design Research (EDR) tidak terpaku pada satu model tertentu, tetapi umumnya mengikuti siklus iteratif. EDR sangat menekankan siklus iteratif. Artinya, proses desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dilakukan berulang-ulang, dengan setiap iterasi menghasilkan perbaikan pada intervensi. Berikut adalah langkah-langkah umum yang seringkali ada dalam prosedur pengembangan EDR:

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

Fase	Fokus	Kegiatan
<i>Preliminary Research</i>	Analisis kebutuhan dan konteks, Tinjauan literatur	Analisis kebutuhan dan konteks, Tinjauan literatur, yang hasilnya menjadi pedoman untuk kerangka kerja dan cetak biru pertama/prototipe 1 dari produk yang dikembangkan.
<i>Prototyping</i>	Fokus pada	Pengembangan prototipe secara

<b>Fase</b>	<b>Fokus</b>	<b>Kegiatan</b>
<i>Stage</i>	konsistensi (validitas konstruk) dan praktikalitas. Selanjutnya mengutamakan praktikalitas dan secara bertahap menuju efektifitas.	bertahap yang akan diujicoba dan direvisi berdasarkan tahap evaluasi formatif. Evaluasi formatif berlangsung melalui penilaian ahliyang menghasilkan kepraktisan yang diharapkan.
<i>Assessment Stage</i>	Praktikalitas dan efektivitas	Menilai apakah pengguna dapat menggunakan produk dengan praktis (praktikalitas) dan efektif serta berkeinginan untuk mengaplikasikannya

Sumber: Plomp dan Nieveen (2013:30)

Rincian prosedur penelitian meliputi langkah- langkah sebagai berikut.

### **3.2.1 Tahap Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)**

Tahap penelitian awal adalah fase penyelidikan yang sering dikenal dengan analisis kebutuhan atau analisis masalah. Nieveen (2013) menjelaskan bahwa aktivitas penting yang dilakukan selama fase penyelidikan awal meliputi analisis praktik pengguna (analisis kebutuhan dan konteks) serta eksplorasi dasar pengetahuan ilmiah (kajian literatur). Analisis kebutuhan berfokus pada pandangan para pemangku kepentingan (guru dan siswa) dalam situasi yang diharapkan, sedangkan analisis konteks bertujuan untuk menyelidiki lingkungan permasalahan dan memetakan ruang lingkup pengembangan produk.

#### 1) Analisis Kebutuhan

Tahapan ini berlandaskan pada alasan pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran komik yang berbasis CIRC untuk peserta didik sekolah dasar. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar yang umum terjadi dalam pembelajaran PPKn. Subjek dari analisis kebutuhan ini adalah duakelas sampel, yaitu kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Negara Ratu, serta guru yang mengajar di kelas tersebut. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini meliputi wawancara, observasi, dan tes kemampuan berpikir sistem. Analisis kebutuhan dan konteks dalam penelitian ini mencakup analisis kebutuhan (yang berkaitan dengan perlunya pengembangan media pembelajaran komik berbasis CIRC).

Tabel 3.2 Kegiatan Analisis Kebutuhan

<b>Kegiatan Penelitian</b>	<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Metode Pengumpulan Data</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Tujuan</b>
Analisis Kebutuhan	1. Kendala apa yang ditemui guru dalam pembelajaran PPKn?	Wawancara	Pedoman Wawancara	Mengungkapkan permasalahan mendasar pada pembelajaran PPKn dan analisis tingkat kebutuhan terhadap media pembelajaran komik berbasis CIRC untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistem peserta didik.
	2. Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran?			
	3. Bagaimana tingkat penggunaan media pembelajaran selama ini?			
	4. Bagaimana sikap peserta didik dalam pembelajaran PPKn?			
	5. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran komik terhadap pengembangan kemampuan berpikir sistem peserta didik pada mata pelajaran PPKn?			
	1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PPKn dikelas?	Observasi	Daftar Ceklis	Mengamati pembelajaran didalam kelas
	2. Bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran			

Kegiatan Penelitian	Fokus Penelitian	Metode Pengumpulan Data	Instrumen	Tujuan
	berlangsung?			
	1. Bagaimana kondisi awal kemampuan berpikir sistem peserta didik?	Tes kemampuan berpikir sistem peserta didik	Soal tes essay kemampuan berpikir sistem peserta didik	Mengidentifikasi kondisi awal kemampuan berpikir sistem peserta didik.

## 2) Analisa Kurikulum

Kegiatan yang dilakukan dalam analisis kurikulum mencakup penelaahan silabus mata pelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik materi pada semester ganjil dan genap yang akan dipelajari oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Negara Ratu, serta pencapaian kemampuan yang tercantum dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Selanjutnya, kompetensi dasar tersebut akan dikembangkan atau dijabarkan menjadi indikator pencapaian kompetensi yang merujuk pada indikator-indikator kemampuan berpikir sistem, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan tujuan yang ingin dicapai menjadi jelas. Cakupan materi serta pemilihan strategi yang tepat juga akan diperhatikan. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, menyusun indikator kemampuan berpikir sistem, menetapkan tujuan pembelajaran, serta memilih materi dan strategi yang sesuai. Data-data akan dikumpulkan melalui dokumentasi. Aspek-aspek yang akan dianalisis meliputi: (1) Capaian pembelajaran dan kemampuan akhir yang diharapkan dalam kurikulum, (2) Cakupan materi yang akan dipelajari serta karakteristiknya.

## 3) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konten dan materi pembelajaran yang akan disusun dalam media pembelajaran, serta menganalisis konsep-konsep PPKn yang perlu dikuasai oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan adanya keterkaitan yang harmonis antar konsep sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penyusunan materi. Pengumpulan data

dilakukan dengan meninjau buku-buku yang relevan dengan materi pelajaran. Hasil dari analisis ini nantinya akan menjadi acuan bagi peneliti dalam merumuskan konsep-konsep materi yang akan disajikan pada media pembelajaran komik.

#### 4) Kajian Literatur

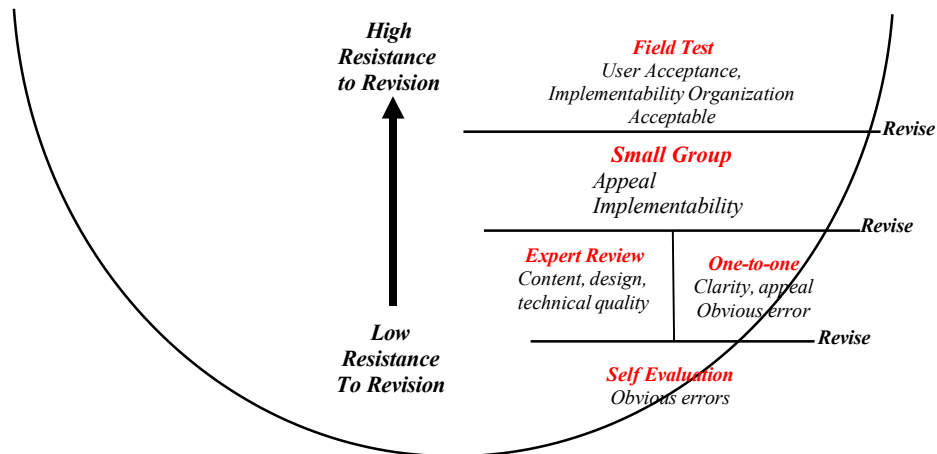
Setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan, langkah selanjutnya adalah merancang suatu intervensi atau pengembangan produk untuk menemukan solusi yang tepat. Penelitian literatur dilakukan untuk mengevaluasi model, metode, atau pendekatan pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik. Kajian ini mencakup analisis terhadap buku-buku referensi serta artikel jurnal baik nasional maupun internasional. Proses yang dilakukan meliputi: (1) Memilih, menganalisis, dan mengulas teori-teori yang berkaitan dengan pentingnya pengembangan media pembelajaran komik berbasis CIRC, dan (2) Memilih, menganalisis, serta mengulas teori-teori mengenai pentingnya media pembelajaran yang dikembangkan.

### **3.2.2 Tahap Pengembangan atau Pembuatan (*Developing or Prototyping Phase*)**

Tahapan pengembangan atau pembuatan prototipe meliputi beberapa siklus, desain, dan evaluasi formatif hingga akhirnya diperoleh media pembelajaran akhir yang siap digunakan di lapangan. Hasil analisis pada fase penelitian awal dijadikan acuan dalam merancang pengembangan media pembelajaran, yang mencakup komik berbasis CIRC. Seiring dengan perancangan media pembelajaran, pada fase ini juga disusun instrumen-instrumen penelitian, di antaranya instrumen validitas yang berupa lembar validasi, instrumen kepraktisan, dan instrumen keefektifan.

Selanjutnya, media pembelajaran dan instrumen pendukung tersebut diwujudkan menjadi produk, sehingga dihasilkan cetak biru atau rancangan awal yang dikenal sebagai prototipe 1. Berdasarkan evaluasi formatif menurut Tessmer (Plomp, 2013), rancangan awal akan dievaluasi melalui tahap *self-evaluation* dan menghasilkan prototipe 1, yang kemudian akan dievaluasi melalui penilaian *expert review* untuk menghasilkan prototipe 2. Prototipe 2 akan diuji pada tahap evaluasi *one to one* dan

menghasilkan prototipe 3. Selanjutnya, prototipe 3 akan diuji pada tahap *small group*, yang menghasilkan prototipe 4 yang valid, dan kemudian akan diuji coba pada tahap *field test*. Alur evaluasi dapat dilihat pada gambar 2,



Gambar 3. Evaluasi Formatif menurut Tessmer (Plomp, 2013)

#### 1) Evaluasi Mandiri

Kegiatan evaluasi mandiri (*self evaluation*) merupakan proses di mana peneliti melakukan penilaian terhadap rancangan awal perangkat pembelajaran atau prototipe 1 yang telah disusun. Tujuan dari evaluasi mandiri ini adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang ada, seperti kesalahan dalam penulisan atau ketik, penempatan tabel yang tidak tepat, serta kesalahan lain yang terlihat. Setelah proses evaluasi mandiri selesai, langkah berikutnya adalah melakukan penilaian oleh para ahli (*expert review*). Aspek- aspek yang dievaluasi pada tahap ini meliputi, kelengkapan komponen komik, format penulisan, penggunaan bahasa, alur cerita, serta ketepatan dan kesesuaian komik terhadap sintaks CIRC. Evaluasi ini dilakukan dengan mengisi sendiri lembar evaluasi dan memberikannya pada teman sejawat. Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk mengetahui kesalahan yang tampak jelas pada media pembelajaran komik berbasis CIRC.

#### 2) Penilaian Ahli

Setelah melaksanakan kegiatan evaluasi diri, langkah berikutnya adalah mengevaluasi *Prototype 1* melalui proses penilaian oleh para ahli (*expert review*).

Pada fase ini, prototype tersebut akan divalidasi oleh sejumlah ahli yang meliputi tiga pakar pendidikan PPKn, satu pakar bahasa, dan satu media pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai akurasi konten, kualitas teknis, serta tampilan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi hingga diperoleh media pembelajaran komik berbasis CIRC, yang valid dan layak untuk digunakan. Validasi ini mencakup validitas isi dan validitas konstruk. Hasil dari penilaian para validator dapat dikelompokkan ke dalam tiga kemungkinan kategori yakni, valid dan layak digunakan tanpa revisi, valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi, serta tidak valid dan tidak layak untuk digunakan. Aspek- aspek yang divalidasi dari media pembelajaran komik berbasis CIRC meliputi, kelayakan isi, kelengkapan komponen komik, penggunaan bahasa, alur cerita komik, kesesuaian dengan sintaks CIRC dan manfaat terhadap perkembangan kemampuan berpikir sistem peserta didik. Aspek- aspek tersebut dinilai dengan metode pengumpulan data Memberikan *Prototype 1* dan lembar validasi kepada pakar pendidikan PPKn, bahasa, dan media pembelajaran.

### 3) Evaluasi Perorangan

*Prototype 2* yang telah dikembangkan, diuji untuk menilai perangkat pembelajaran melalui evaluasi individu (*One-to-one Evaluation*). Tujuan dari evaluasi individu ini adalah untuk mengidentifikasi kejelasan produk, kejelasan instruksi, kelengkapan perangkat, tingkat kesulitan, kesalahan, serta penggunaan tata bahasa (Tesmer dalam Plomp, 2013). Evaluasi individu komik dilakukan terhadap tiga peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu satu siswa berkemampuan tinggi, satu siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Pemilihan ketiga peserta didik ini didasarkan pada hasil diskusi dengan guru yang lebih memahami kemampuan masing-masing peserta didik di kelas. Komik dievaluasi dengan cara meminta ketiga peserta didik tersebut untuk membaca komik sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan peserta didik dengan cara mengamati, mencatat, dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik terkait dengan komik yang mereka gunakan. Aspek-aspek yang akan diobservasi dalam tahap Evaluasi Individu

mencakup berbagai elemen yang relevan yakni, Penyajian materi, hal ini terkait dengan tingkat kesulitan kejelasan masalah yang diberikan tata bahasa. Desain komik, meliputi kejelasan petunjuk, warna, dan tampilan. Aspek berikutnya yang dinilai yakni penggunaan hal ini meliputi kesulitan siswa membaca komik. Hasil evaluasi dan revisi *Prototype 2* menghasilkan *Prototype 3* yang selanjutnya akan dilakukan evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*).

#### 4) Evaluasi Kelompok Kecil

*Prototype 3* yang telah dibuat akan dievaluasi melalui Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*) yang terdiri dari enam peserta didik dengan kemampuan yang bervariasi, yaitu dua peserta didik dari kelompok tinggi, dua peserta didik dari kelompok sedang, dan dua peserta didik dari kelompok rendah. Keenam siswa ini tidak termasuk dalam kelompok evaluasi individu maupun uji coba di lapangan. Pengelompokan ini bertujuan agar hasil dari kepraktisan yang diperoleh dapat dianggap relevan untuk berbagai tingkat kognitif peserta didik. Pada tahap ini, akan dilakukan uji praktikalitas terhadap perangkat pembelajaran. Peneliti berperan sebagai guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PPKn dengan media pembelajaran komik berbasis CIRC.

Sama seperti Evaluasi Perorangan (*One-to-one Evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) juga bertujuan untuk menilai praktikalitas media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi kelompok kecil meliputi lembar observasi evaluasi, sehingga dapat diidentifikasi kekurangan dari *Prototype 3* dan dihasilkan *Prototype 4*. Komik berbasis CIRC dievaluasi dengan cara meminta peserta didik untuk membacanya sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Peneliti mengamati kegiatan peserta didik dengan mencatat dan menjawab pertanyaan yang diajukan peserta didik terkait dengan komik yang mereka gunakan. Peneliti juga memberikan angket kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka mengenai penggunaan komik tersebut. Aspek- aspek yang dinilai dalam evaluasi ini meliputi, penerimaan peserta didik terkait ketertarikan mereka pada tampilan komik yang digunakan, keterlaksanaan proses pembelajaran, efisiensi penggunaan waktu saat menggunakan media pembelajaran komik, dan kemudahan

dalam penggunaan komik. Aspek- aspek tersebut dinilai dengan metode pengumpulan data observasi, dan pengisian angket oleh peserta didik.

### **3.2.3 Tahap Penilaian (*Assesment Stage*)**

*Prototype* yang telah dibuat akan memasuki tahap penilaian akhir, yaitu tahap penilaian (*Assesment Stage*), yang merupakan fase uji lapangan. Peserta didik yang terlibat adalah peserta didik yang sama dengan yang menjalani pre-test dan tidak mengikuti evaluasi individu maupun evaluasi kelompok kecil. Pengajar yang terlibat dalam tahap uji lapangan adalah guru yang mengajar di kelas percobaan. Instrumen yang digunakan dalam proses ini meliputi lembar observasi dan tes. Aspek yang dinilai meliputi, penerimaan peserta didik terkait ketertarikan mereka pada tampilan komik yang digunakan, keterlaksanaan proses pembelajaran, efisiensi penggunaan waktu saat menggunakan media pembelajaran komik, dan kemudahan dalam penggunaan komik.

#### 1) Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk memverifikasi apakah komik berbasis CIRC secara akurat merepresentasikan konsep-konsep berpikir sistem, menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, serta mampu memicu proses berpikir kritis peserta didik. Hasil dari uji validitas ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan komik, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar valid, reliable, dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam mengembangkan kemampuan berpikir sistem pada peserta didik sekolah dasar.

#### 2) Uji Praktikalitas

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengevaluasi apakah guru dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami serta menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, uji ini juga bertujuan untuk memastikan apakah waktu yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan, dan apakah petunjuk yang terdapat dalam media dapat dibaca dan dimengerti dengan baik. Pelaksanaan uji praktikalitas dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Apabila hasil yang diperoleh belum

menunjukkan tingkat kepraktisan yang memadai, maka akan dilakukan perbaikan hingga media pembelajaran komik berbasis CIRC tersebut memenuhi kriteria praktis.

### 3) Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik. Data diperoleh melalui tes yang ditujukan untuk mengukur kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik. Sebelum melaksanakan tes, peneliti terlebih dahulu menyusun butir-butir tes, membuat kunci jawaban, merancang rubrik penilaian, serta memvalidasi butir tes dan rubrik penilaian tersebut. Dalam penelitian ini, setelah melaksanakan tes kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik, peneliti memberikan skor pada lembar jawaban siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun, untuk kemudian menganalisis hasil tes guna menentukan efektivitas media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir sistem PPKn peserta didik.

### **3.3. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Negara Ratu yang beralamat di jalan Negara Ratu II Desa Negara Ratu Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung.

### **3.4. Populasi**

Menurut Sugiono (2018) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B di sekolah dasar negeri 1 Negara Ratu yang berjumlah 49 orang.

### **3.5. Sampel**

Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua kelas IV A dan IV B. Kelas yang berperan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A yang dimana dalam proses pembelajaran PPKn peneliti akan menggunakan media pembelajaran komik berbasis CIRC. Kelas yang berperan sebagai kelas kontrol yaitu kelas IV B dimana pembelajaran PPKn dikelas menggunakan LKPD.

### **3.6. Definisi Variabel**

#### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah komik berbasis CIRC merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar PPKn sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir sistem.

#### **b. Variable Terikat**

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir sistem. Kemampuan berpikir sistem adalah salah satu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif.

### **3.7. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Syaodih (2007:220) mengatakan observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif pengamat ikut ke dalam kegiatan yang sedang berlangsung, sedangkan observasi nonpartisipatif pengamat tidak ikut serta dalam dalam kegiatan dan hanya berperan mengamati kegiatan dan tidak ikut dalam kegiatan. Di dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan observasi partisipatif, karena dengan observasi ini peneliti dapat melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian.

b. Angket

Menurut Arikunto (2010) teknik angket ialah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui”. Teknik ini dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang disusun secara berencana dan diajukan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai suatu masalah yang ingin diteliti.

c. Tes

Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar atau salah. Menurut Sudjiono (2001) mengungkapkan bawa tes adalah penilaian komperhensif terhadap seseorang individu atau usaha keseluruhan evaluasi program, sedangkan menurut Arikunto (2002) “tes adalah sekumpulan pertanyaan atau soal-soal yang harus dijawab siswa dengan menggunakan pengetahuan serta kemampuan penalarannya”. Lebih lanjut Mardapi (2007) mengungkapkan bahwa tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau pernyataan yang harus diberikan tanggapan. Dalam penelitian ini tes diperlukan baik pada saat sebelum penggunaan komik dalam pembelajaran maupun sesudah penggunaan komik dalam pembelajaran PPKn.

### **3.8. Instrumen Penelitian**

Instrumen dibuat untuk mengumpulkan data penelitian, menurut Arikunto (2010) Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah tes sebagai pengukur kemampuan berpikir sistem peserta didik.. Instrument yang digunakan berupa soal-soal yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tujuannya dilakukan *pretest* untuk

mengetahui hasil belajar PPKn sebelum digunakannya media pembelajaran komik, sedangkan tujuan dilakukannya *posttest* untuk mengetahui sejauh mana keefektivan penggunaan media pembelajaran komik terhadap kemampuan berpikir sistem peserta didik.

### 3.9. Teknik Analisis Data

#### a. Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (*content*) dari sebuah instrumen, tujuan dari validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Validitas sendiri ialah alat ukur untuk mengukur sasarnya. Dalam menetapkan koefisien korelasi tersebut maka digunakanlah rumus korelasi *product moment pearson* yang dijelaskan Sugiyono sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2 - (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Validitas suatu butir soal

$n$  : Jumlah Sampel/peserta didik

$\sum x$  : Jumlah nilai suatu butir soal

$\sum y$  : Jumlah nilai total soal

$\sum x^2$ : Jumlah nilai kuadrat butir soal

$\sum y^2$ : Jumlah nilai Total kuadrat butir soal

Kriteria dasar pengambilan keputusan:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka instrument atau item soal dinyatakan valid.

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka instrument atau item soal dinyatakan tidak valid.

### b. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas tes adalah ketetapan suatu tes apabila di teskan kepada subjek yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Uji realibilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, yaitu.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas instrument  
 $n$  : Banyaknya item/butir soal  
 $\sum si^2$  : Jumlah varians skor masing-masing soal  
 $S^2$  : Varians total

Kriteria dasar pengambilan keputusan:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka instrument atau item soal dinyatakan reliabel.

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka instrument atau item soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Soal

Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

### c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah instrumen yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat sukar atau tidaknya suatu soal. Menurut Arikunto menyatakan bahwa “soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar”. Tingkat kesukaran butir soal dapat dihitung

dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

$P$  : Indeks tingkat kesukaran butir soal

$B$  : Banyaknya peserta menjawab benar butir soal ke- $i$

$JS$  : banyak seluruh peserta tes

Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran	Kriteria Kesukaran
$0,00 \leq IK < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq IK < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq IK < 1,00$	Mudah

#### d. Daya Beda

Daya beda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A} \text{ atau } DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_B}$$

Keterangan:

$DP$  : Indeks daya beda

$JS_A$  : Jumlah siswa kelompok atas

$JS_B$  : Jumlah siswa kelompok bawah

$JB_b$  : Jumlah siswa yang menjawab benar kelompok bawah

$JB_a$ : Jumlah siswa yang menjawab benar kelompok atas

Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Beda	Kriteria
$0,70 < DB \leq 1,00$	Baik Sekali
$0,40 < DB \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DB \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DB \leq 0,20$	Jelek
$\leq 0,00$	Jelek Sekali

e. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik, pengujian statistik dalam penelitian ini adalah *kolmogrov sminov*. Dasar pengambilan uji normalitas adalah dengan melihat taraf signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika kurang dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

f. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Pengujian statistik dalam menguji homogenitas pada penelitian ini *homogeneity of variance test* dengan menggunakan *Levene Statistic*. Uji *Levene Statistic* untuk memperoleh hasil kesamaan varians. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.

g. Uji N-Gain

Normalized gain atau N-gain score bermaksud untuk mengenali efektifitas penggunaan suatu tata cara atau perlakuan tertentu dalam penelitian one group pretest- posttest design maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol. Rumus menghitung N-Gain Sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posstest} - \text{skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor Pretest}}$$

Tabel 3.6 Kriteria Skor N-Gain

Batasan	Kategori
N-Gain $\leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
N-Gain $\geq 0,7$	Tinggi

Efektivitas media pembelajaran, komik untuk mata pelajaran PPKn di sekolah dasar, dapat diukur melalui persentase pencapaian skor N-Gain, hasil tes, atau observasi. Berikut klasifikasi efektivitas berdasarkan rentang persentase sebagai berikut.

Tabel 3.7 Tafsiran Skor N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
$\leq 40$	Tidak Efektif
40- 55	Kurang Efektif
56- 75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

### 3.10. Uji Hipotesis

#### Uji t

Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal tersebut dan juga dapat menuntun atau mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan uji T. Uji T adalah uji statistic yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel. Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas yang menjelaskan tentang variasi variabel terikat. Menurut Santoso (2005) ciri utama dari uji T adalah pada jumlah sampel yang relatif kecil.

Pengujian ini dilakukan dengan rumus Uji t berpasangan.

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{n_1}\right)\left(\frac{s_2}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$x_1$  : rata- rata sampel 1

$x_2$  : rata- rata sampel 2

$s_1$  : simpangan baku sampel 1

$s_2$  : simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  : varians sampel 1

$s_2^2$  : varians sampel 2

Kriteria dalam penilaian uji T ini adalah, uji signifikan (2-tailed)  $\leq 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing- masing variabel. Nilai signifikan (2- tailed)  $\geq 0,05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabelawal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing- masing variabel.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* berhasil memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada peserta didik kelas IV SD. Media ini tidak hanya valid secara konten, namun juga praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selain itu, media komik ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir sistem siswa melalui hasil uji N-Gain dan uji T yang menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan belajar siswa setelah penggunaan media.

1. Media pembelajaran komik berbasis CIRC mendapatkan penilaian valid dari para ahli pendidikan dengan rata rata 83%, ahli bahasa 87% , dan ahli media 90%, sehingga dapat dipastikan isi dan penyajian materinya sesuai dengan kurikulum dan mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran siswa.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media ini mudah dipahami, digunakan, dan diimplementasikan oleh guru maupun siswa, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien dalam waktu pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa respon guru memperoleh skor sebesar 97,5%, sedangkan respon peserta didik sebesar 95% keduanya

berada pada kategori sangat praktis.

3. Uji efektivitas dengan N-Gain dan uji T mengonfirmasi bahwa penggunaan media komik ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir sistem peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD, menjadikan media ini alat pembelajaran yang efektif dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji efektivitas dengan desain *pretest-posttest control group*, diperoleh rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 82,57 (kategori efektif), lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 21,19 (kategori tidak efektif).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran komik berbasis CIRC sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan mengadakan forum diskusi atau sesi evaluasi rutin bersama guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar masukan mengenai aspek visual, bahasa, dan interaktivitas dapat diperoleh secara sistematis dan langsung diterapkan pada revisi media. Pengembangan ini juga dapat melibatkan ahli desain grafis dan pengembang teknologi untuk meningkatkan kualitas media agar lebih menarik serta efektif dalam merangsang kemampuan berpikir sistem peserta didik secara optimal.
2. Guru dianjurkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media ini dengan merancang kegiatan pembelajaran yang menggabungkan media komik CIRC dengan metode pembelajaran kooperatif, seperti diskusi kelompok, presentasi, dan simulasi. Selain itu, guru dapat menyiapkan panduan penggunaan media agar siswa lebih memahami cara interaksi dengan media tersebut dan mendorong kolaborasi antar siswa. Pemanfaatan media secara terpadu dengan metode pembelajaran aktif akan meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa terhadap materi PPKn.

3. Peneliti lain sebaiknya melakukan pengembangan lanjutan dengan memanfaatkan teknologi digital mutakhir, misalnya sebagai aplikasi mobile interaktif atau game edukasi yang mengadopsi elemen gamifikasi. Pengembangan berbasis aplikasi ini dapat disesuaikan dengan karakteristik digital native peserta didik masa kini yang sangat akrab dengan teknologi. Selain itu, modul pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan media digital juga perlu disiapkan agar penggunaan media lebih optimal dan berdampak pada efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ali. H., Rosadi, K. I. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Pemberdayaan Keberhasilan Pendidikan: Berfikir Sistem, External Pendidikan, Menggali Potensi Diri Dalam Tradisi Kesisteman. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan Sosial*, 2(2), 828-843.
- Anggraini, D. N. (2017). *Kontribusi Model Education Sustainable Development dalam Pembelajaran PKn Terhadap Kompetensi Kewarganegaraan*. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Anjelita, K., Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik dan Implikasinya di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916-922.
- Afandi, M., Chamlah. E., & Wardani. O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Akker, J. V. D., Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., Plomp, T. (2013). *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Alfian, N. A., Putra, Y. M., Arifin, W. A., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian masyarakat*, 5(1), 75-84.
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. (2023). Konfergensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 307-317.

- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sapriono, Adyana, I. N., Putra, P. S., & Pongpalilu Fien. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Giant Komik Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ppkn Bagi Siswa Kelas V Sdn 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 31-37.
- Ayu, D., & Payanti, K. D. (2022). *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I) "Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia" Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif*. Denpasar: Universitas PGRI Mahadewa.
- Arnold, R. D., Wade, J. P. (2015). A Definition of Systems Thinking: A Systems Approach. *Procedia Computer Science*, 44(1), 669-678.
- Azzahra, M., Pramudiyanti, Rohman, F., Nurwahidin, M. (2023). Education for Sustainable Development (ESD): Analysis of System Thinking Competencies of Primary School Learners. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 4(6), 689-699.
- Azzahra, N. T., Ali. S. N. L., Abu Bakar, M. Y. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmia Research Student*, 2(2), 64-75.
- Badan Standar Nasional Pendidikan Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Republik Indonesia.
- Bahja, A. W. T., Hakim, L., & Af'idah R, A. (2025). Literature Review: Analisis Model Pembelajaran Efektif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 11-27.  
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.36>.
- Bambang Sri Anggoro. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Bambang Sri Anggoro. In *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 122-129.

- Boneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: Forum Jakarta Paris. Bungsu, R., Rosadi, K. I. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Sistem: Aspek Internal Dan Eksternal. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan Sosial*, 2(2), 205-215.
- Ceria, F., Listiana, Y., & Mujtahid, Z. (2025). Validitas Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Menggunakan Dashtoon Studio Dan Canva Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(3), 364-376.
- Clark, S., Petersen, J. E., Frantz, C. M., Roose, D., Giin, J., Daneri, D. R. (2017). Teaching systems thinking to 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> graders using Environmental Dashboard display technology. *Plos One*, 2(3), 1-11.  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0176322>.
- Darmapuri, M. M., Taufik, M., Sugiarti. (2024). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal Education*, 7(1), 6052- 6060.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326.  
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>.
- Durukan, E. (2011). Effect of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) technique on reading-writing skills. *Academic journals*, 6(1), 102-109.
- Dwisafitri, J., & Ngatman, M. C. (2024). Penerapan Model CIRC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar bahasa Indonesia Materi Pengalamanku di Sekolah Pada Siswa Kelas II SDN 5 Panjer Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 157-161.
- Elga, Z., Adha, M. M., & Rohman. (2023). Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1-10.

- Ekselsa, R. A., Purwaningsih, W., Anggraeni, S., Wicaksono, A. G. C. (2023). Developing system thinking skills through project-based learning loaded with education for sustainable development. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(1), 62-73.  
<https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i1.2426>.
- Fadhilah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36-42.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Krikulum Merdeka*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Fahyuni. E. F., Fauji. I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, 1(1), 17-26.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>.
- Fathah, Q. H., Nuraeni. (2020). Promoting Students' Reading Comprehension With Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ). *English Journal*, 14(1), 36-42.
- Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Systems Thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 31-8.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 2010-220.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Hasan, M., Milawati., Darajat., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Grup.
- Herman, Sibarani, J. K., & Pardede, H. (2020). The Effect of Jigsaw Technique in Reading Comprehension on Recount Text. *Cetta: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan, Jayapangus*, 3(1), 84-102.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., & Harahap, T.K. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media.
- Hutagalung, T., Simaremare, A., & Parluhutan, H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Micro Learning pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNIMED. *Kode: Jurnal Bahasa*, 14(1), 111-118.
- Johariah, Jalmo, T., Lengkana, D. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Sistem Siswa SMP Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1), 374-382.
- Julia, M. A., Fitriani, N., Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Generative di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1-7.
- Kamilah, A. I., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pelajaran PPKn Sebagai Upaya Meningkatkan Moral Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1367–1374. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129>.
- Karima, M. K., Adha, M. M., Murni, C. I., Egatri, D., Nurhendi., Handayani, F., Dhany, K. R., Nurhayati., Pangestu, Y. (2024). Evaluasi Implementasi Nilai- Nilai Islam Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *JIPi: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 22(4), 346-364. <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4333>.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (Kemdikbudristek). (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Lee, J., Hyoseon, C., Davis, R. O., & Henning, M. A. (2023). Instructional Media Selection Principles For Online Medical Education And Emerging Models For The New Normal. *Medical Teacher Journal*, 45(6), 633-641.
- Lega, N., Putra, J., Linta Putri, D., Wahyuningsih, K., & Sidik Iriansyah, H. (2025). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran

- PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Jurnal of Citizenship Values*, 1(2), 73–79.
- Lestari, M. T., Rizqi, H. Y., & Suryani, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Berbantuan Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3923–3933. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8596>.
- Marcel, B. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maulidina, A., Subrata, H., Muhimmah, H. A. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(3), 110-123.
- McCaffre, D. W. (2009). The Use Of Comic Theory In The Study Of Silent Screen Comedy. *Central States Speech Journal*. 14(3), 165-172.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics*. New York: Paradox Press.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Melinda, Rustaman, N. Y., Firman, H., Tjasyono, B. (2018). Development and validation of climate change system thinking instrument (CCSTI) for measuring system thinking on climate. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1-8.
- Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44587>.
- Millat, A., Ziyah, N.N., Maulana, R., & Arleawati, A. (2025). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Sarana Internalisasi Nilai Pancasila. *Jurnal*

*Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(3), 125–137.

<https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i3.704>.

Misriani, M. Y., Suhendar, Ratnasari. J. (2023). Profil Kompetensi Berpikir Sistem Pada *Education for Suistainable Development* Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 212-218.

Mulyadiprana, A., Hamdu, G., Yulianto, A. (2024). STEL (System Thinking and ESD Learning) Model: Developing Elementary School Students' Systems Thinking Skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(4), 1665-1674.

Munika, A. S., Suhartono, S., & Susiani, T. S., (2019). Integrated Reading and Composition (CIRC) Type in Improving Intensive Reading Skills of Grade III SD N 7 Kutosari in Academic Year 2018/2019. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 264-267.

Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(1), 1363-1376.

Noviani, A., Adha, M. M., Rohman. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Terhadap Sikap *Digital Citizenship* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Global Citizen*, 9(2), 9-20.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33061/jgz.v11i2.6752>.

Nurhidayah, I., Mulyasari, E., Robandi, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.2(4), 42-51.

Nurjamilah., Rizki, S. A., Nawa, M. T., Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6887-6882.

Simanungkalit, P., & Yunita, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Strips Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 21–27.  
<https://doi.org/10.24269/jpk.v9.n1.2024.pp21-27>.
- Pagara, H., Syawaludin, A., & Kristanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Malang: Badan Penerbit UNM.
- Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(2), 278-289.
- Permata, I. D. (2021). Penggunaan Komik Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan *Reading Comprehension* Pada Siswa Kelas VIII Smp Bina Satria Mulia. *Nusantara Hasana Journal*, 1(2), 138-146.
- Pujabakti, R. R., Hartati, T., Mulyasari, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 84-93.
- Rahayu, I., Nurmilawati, M., Nitya Santi, N. (2025). Kepraktisan Dan Efektivitas Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Kewajiban Dan Hak Kelas III Sdn Petungroto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 113-120.
- Rahmanda, F., Sofwan, M., & Jambi, U. (2024). P2M STKIP Siliwangi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Nilai Pancasila Mata Pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi Canva For Education. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 11(2), 211-220.
- Ramadhanianti Wibowo, V. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran Circ Untuk Kemampuan Literasi Siswa Kelas Iv Sd. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Rahmawati, I. Y. (2020). Kelayakan Materi Komik Berbasis Kearifan Lokal Reog Ponorogo Sebagai Bahan Bacaan Kategori Membaca Permulaan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 1-10.

- Rahmawati, D., Adha, M. M., Kusuma, F. A., & Rohman. (2023). Penerapan Metode Hybrid Learning dalam Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 45-52.  
<https://doi.org/10.56393/decive.v3i2.157>.
- Redhana, W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Redo., Adha. M. M., Rohman., Pitoewas, B. (2023). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran PPKn. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 2(1), 621-631.
- Richmond, B. (1993). Systems thinking: critical thinking skills for the 1990s and beyond. *Systems Dynamic Review*, 9(2), 113-133.
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Symmetry Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(2), 204-220.
- Rosfiani, O., Falah, M. N., Mujahidah, A., Nugroho, M. R., & Mahfuzoh, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Circ (Cooperative Integrated Reading And Composition) Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(5), 174-181.
- Sabda Fariz Akbar, M., Satibi Hidayat, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ppkn Sekolah Dasar. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 16(1), 160-167.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Devina, I. (2021). *Hasil Belajar Dari Persepektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*. Sulawesi Selatan: Global RCI.
- Sartika, D., Musyifah, S., Syarifuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran

- Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII MTsN 4 Bima. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial, 3(1), 38-50.*
- Sawitri, N. N. R., Sunianingsih, N. W., & Sujana, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC Berbasis Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2(2), 129-135.*
- Schuler, S., Fanta, D., Rosenkraenzer, F., Riess, W. (2017). Systems thinking within the scope of education for sustainable development (ESD) – a heuristic competence model as a basis for (science) teacher education. *Journal of Geography in Higher Education, 1(2), 1-13.*
- Setianingsih, D., Listiana, L., Sulistyorini, D. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbantuan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Transformasi Pembelajaran: Inovasi dan Praktik Efektif Melalui Penelitian Tindakan Kelas, 1(2), 138-146.*
- Setiawati, A., Muammar., Sani, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, 1(1), 1-9.*
- Setiawati, I., Mahfuroh, L., Azhas, N. F. (2024). Pentingnya Pembelajaran PKN di SD Untuk Menumbuhkan Kesadaran Berdemokrasi Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 1-10.*
- Simanjuntak, N. W., Shabrina Anshor, A., Asyah, N., Veri, I., Situmorang, P., Muslim, U., & Al Washliyah, N. (2024). Penerapan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Di Kelas V Upt Sdn 060827 Medan Amplas. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(4), 171-181.*

- Sinaga, Y. K., Herman., & Siahaan, P. L., (2020). The Effect of Partner Reading Strategy on Reading Comprehension. *Journal of English Education and Teaching (JEET)*, 4(2), 206-218.
- Sinurat, H., & Sihite, O. (2023). Studi Visual Komik Si Ujang Dan Bapaknya Berdasarkan Teori Scott McCloud. *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni (GSTS)*, 3(1), 1-11.
- Siregar, D. T., Bunaril, Asril, Ahmad, Antosa, Z. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 63-73.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Suci, L. (2009). *Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulistriyaniva, R., & Gunansyah, G. (2024). *Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review*. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323–1331.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10195>.
- Sumantri, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 43-48.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Literature Review: Penggunaan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>.
- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa

- Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>.
- Syahmi, F. A., Ulfa. S., Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90.
- Sylviana, I. S., Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-9.
- Topkaya, Y., & Simsek, U. (2016). The Effect of Educational Comics on the Academic Achievement and Attitude towards Earthquake. *International Online Journal of Educational Sciences*. 8(3), 46-54.
- UNESCO. (2020). *Education For Sustainable Development: A Roadmap*. Paris: UNESCO.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Open Journal Systems*, 16(5), 6873-6882.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mystery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Depublish.
- Wardani, T. K. (2012). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multicultural. *Jurnal Pendidikan Unnes*, 4(2), 230-243.
- Wibowo, H. (2012). *Teori- Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Depok: Puri Cipta Media.
- Widayati, W., Amrullah, I., Standsyah, R. E., Calista, N., & Susanto, P. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 116–124.

- Winarsih, W., Adha, M. M., Halim. A. (2022). Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Daring terhadap Pembentukan Keadaban Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 1-9. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/512>.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>.
- Yeni, I., Universitas, R., & Ponorogo, M. (2020). Kelayakan Materi Komik Berbasis Kearifan Lokal Reog Ponorogo Sebagai Bahan Bacaan Kategori Membaca Permulaan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 1-10. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3770>.
- Zamili, F., Yulian Kasdriyanto, D., Jannah, F., & Panca Marga, U. (2025). Implementasi Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbatuan Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Di Sd Negeri Pajurangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1550-1564.