

EFEKTIVITAS *COMIC-BASED CIVIC ADVENTURE GAME* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN *CIVIC DISPOSITION* SISWA SEKOLAH DASAR

Resty Kurnia Dewi^{1*}, Wachid Pratomo², Mutiara Mega Pratiwi³, Deny Zein Tarsidi⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

³Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas Tunas Pembangunan

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret

Email : restykurniadewi03@gmail.com^{1*}; wachid.pratomo@ustjogja.ac.id², Mutiaramega19@gmail.com³, denizein18@gmail.com⁴

Abstract

The Effectiveness of a Comic-Based Civic Adventure Game in Improving Elementary School Students' Critical Thinking Skills and Civic Disposition. The Effectiveness of a Comic-Based Civic Adventure Game in Improving Elementary School Students' Critical Thinking Skills and Civic Disposition. This study aims to examine the effectiveness of a Comic-Based Civic Adventure Game in improving elementary school students' critical thinking skills and civic disposition. The study is based on the low level of student engagement in civics learning, which affects the development of higher-order thinking skills and civic attitudes. A quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest–posttest control group design was employed. The sample consisted of 57 students divided into experimental and control groups. Data were collected through tests and questionnaires and analyzed using paired sample t-test, independent sample t-test, and N-Gain. The results show that both groups experienced significant improvement; however, the experimental group demonstrated a higher increase in critical thinking skills compared to the control group. The mean N-Gain score of the experimental group was 0.722 (high category), while the control group was 0.155 (low category). In addition, the civic disposition of students in the experimental group was significantly better. These findings indicate that the Comic-Based Civic Adventure Game is effective as a learning solution to improve students' critical thinking skills and civic disposition.

Keywords: *critical thinking, Civic Disposition, educational game, digital comic, civics education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan *Comic-Based Civic Adventure Game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *civic disposition* siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn yang berdampak pada kurang optimalnya pengembangan kemampuan berpikir kritis dan sikap kewarganegaraan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berupa *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test, independent sample t-test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan yang signifikan, namun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,722 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,155 (kategori rendah). Selain itu, *civic disposition* siswa pada kelas eksperimen juga lebih baik secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa *Comic-Based Civic Adventure Game* efektif sebagai solusi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *civic disposition* siswa.

Kata kunci: Berpikir Kritis, Civic Disposition, Game Edukatif, Komik Digital, PPKn

A. Pendahuluan

Perubahan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pengambilan keputusan dalam berbagai situasi (Ama & Emetarom, 2020). Pendidikan tidak lagi berfokus pada penguasaan materi semata, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kompetensi secara holistik (Todorova, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan adaptif, serta didukung oleh ekosistem digital yang mampu menunjang pengembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan (OECD, 2023).

Dalam konteks ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan peserta didik (Elita et al., 2024). Namun, praktik pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung membatasi keterlibatan peserta didik, sehingga mereka lebih banyak menerima informasi tanpa mengembangkan kemampuan analisis dan refleksi (Rahayu, 2024). Kondisi ini menjadi tantangan, mengingat berpikir kritis merupakan keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sejak dini agar peserta didik mampu memahami informasi secara mendalam dan mengambil keputusan secara rasional (Zakiah, 2020). Ennis menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir reflektif dan rasional dalam menentukan apa yang perlu diyakini atau dilakukan. Keterampilan ini juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Firdausi et al., 2021), sementara kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat menghambat perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Lestari et al., 2021).

Selain aspek kognitif, PPKn juga berperan dalam membentuk *Civic Disposition*, yaitu sikap dan karakter kewarganegaraan seperti tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial (Al Farizi et al., 2025). Penguatan *Civic Disposition* penting karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan

sehari-hari (Apriliani et al., 2025). Dalam hal ini, berpikir kritis dan *Civic Disposition* saling berkaitan dalam membentuk kemampuan mengambil keputusan yang bijaksana sebagai warga negara.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Komik digital, misalnya, mampu menyajikan materi secara kontekstual dan mudah dipahami melalui visual serta alur cerita (Marlina et al., 2023), sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Candrayani et al., 2024; Umairah & Amaliyah, 2022). Di sisi lain, pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pengambilan keputusan dan proses berpikir kritis (Alotaibi, 2024), serta terbukti meningkatkan keterlibatan dan kemampuan analisis peserta didik (Amelia & Purbayanti, 2025; Dimitra et al., 2020).

Integrasi komik dan game dalam satu alur pembelajaran memiliki potensi yang *Signifikan*. Komik dapat berfungsi sebagai penyaji konteks cerita, sementara game menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengambil keputusan berdasarkan situasi yang dihadapi (Rasmet et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif (Supryanto et al., 2025), tetapi juga memperkuat *Civic Disposition* melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Novitasari et al., 2025).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media *Comic-Based Civic Adventure Game* dalam pembelajaran PPKn kelas IV pada materi Hak dan Kewajiban. Media ini mengintegrasikan komik sebagai konteks cerita dengan game interaktif yang mendorong peserta didik untuk mengambil keputusan berdasarkan situasi yang disajikan. Penggunaannya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta *Civic Disposition*.

Pengukuran kemampuan berpikir kritis mengacu pada indikator Ennis (1987) melalui model FRISCO (*focus, reason, inference, situation, clarity, dan overview*). Sementara itu, *Civic Disposition* diukur berdasarkan

konsep Branson (1998) yang mencakup tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, kejujuran, disiplin, dan partisipasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi komik dan game dalam satu alur pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis dan *Civic Disposition* peserta didik sekolah dasar.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Menurut Creswell & Poth (2018), eksperimen kuasi digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan dalam kondisi tanpa randomisasi penuh pada subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Comic-Based Civic Adventure Game* terhadap kemampuan berpikir kritis dan *Civic Disposition* siswa sekolah dasar.

Desain penelitian menggunakan *Pretest-posttest Control Group Design*. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa desain ini digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas IV A (29 siswa) sebagai eksperimen dan kelas IV B (28 siswa) sebagai kontrol. Desain penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
IV A	O ₁	X (<i>Comic-Based Civic Adventure Game</i>)	O ₂
IV B	O ₃	-	O ₄

Penelitian dilakukan di SDN 1 Sedayu pada semester genap 2025/2026. Sampel menggunakan total sampling dengan jumlah 57 siswa yang terbagi dalam dua kelas. Rincian populasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
IV A	29
IV B	28

Total	57
--------------	-----------

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu *Comic-Based Civic Adventure Game* serta variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis dan *Civic Disposition* siswa. Data dikumpulkan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta angket skala *Likert* yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel.

Instrumen penelitian diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan reliabel apabila hasil pengukuran relatif konsisten.

Sebelum analisis hipotesis dilakukan, data diuji menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan *Shapiro-Wilk*, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok menggunakan uji *Levene*. Data dinyatakan memenuhi syarat apabila nilai *Signifikansi* lebih besar dari 0,05.

Analisis data menggunakan uji *N-Gain* dan uji t independen. Rumus *N-Gain*:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang (0-0,7), rendah ($<0,3$). Uji perbedaan menggunakan t-test:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

C. Hasil dan pembahasan

Uji kualitas instrumen dilakukan sebelum analisis utama. Validitas instrumen tes berpikir kritis dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Hasil menunjukkan seluruh butir memiliki korelasi *Signifikan* pada $p < 0,01$ (2-tailed) dengan rentang 0,620-0,926, yang mengindikasikan hubungan kuat antarbutir. Korelasi tertinggi terhadap skor

total terdapat pada Soal 10 (0,926) dan Soal 2 (0,866). Reliabilitas instrumen berpikir kritis berdasarkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,971 (> 0,70) yang menunjukkan konsistensi internal sangat tinggi.

Validitas instrumen *Civic Disposition* juga menunjukkan seluruh butir *Signifikan* pada $p < 0,01$ (2-tailed) dengan rentang korelasi 0,873-0,970. Korelasi tertinggi terhadap skor total terdapat pada Soal 1 (0,970) dan Soal 20 (0,918). Uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,992, yang menandakan reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 3 Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Rentang Korelasi	<i>Cronbach's Alpha</i>
Berpikir Kritis	0,620-0,926	0,971
<i>Civic Disposition</i>	0,873-0,970	0,992

Setelah instrumen dinyatakan layak, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Seluruh data memiliki nilai *Signifikansi* > 0,05 sehingga berdistribusi normal dan memenuhi asumsi uji parametrik.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> BK (Eksperimen)	0,882	Normal
<i>Pretest</i> BK (Kontrol)	0,825	Normal
<i>Posttest</i> BK (Eksperimen)	0,499	Normal
<i>Posttest</i> BK (Kontrol)	0,459	Normal
<i>Civic Disposition</i> (Eksperimen)	0,319	Normal
<i>Civic Disposition</i> (Kontrol)	0,345	Normal

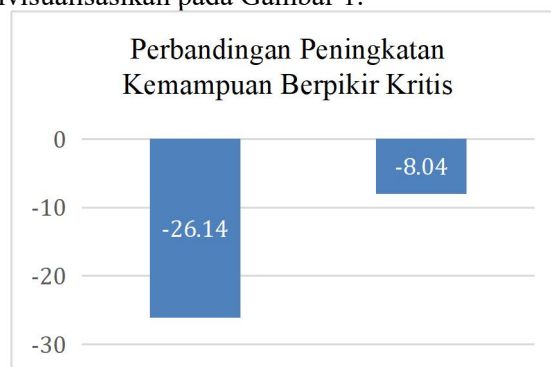
Analisis *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -28,28 dengan nilai $t = -16,89$ dan signifikansi $p < 0,001$. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata selisih sebesar -8,04 dengan nilai $t = -10,66$ dan signifikansi $p < 0,001$.

Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan setelah pembelajaran, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan Comic-Based Civic Adventure Game memberikan pengaruh yang lebih kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 5 Hasil *Paired sample t-test* Berpikir Kritis

Kelas	Mean Selisih	t	Sig.
Eksperimen	-28,28	-16,89	0,000
Kontrol	-8,04	-10,66	0,000

Perbedaan peningkatan tersebut divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Secara visual, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menguatkan hasil statistik bahwa perlakuan memberikan dampak *Signifikan* terhadap kemampuan berpikir kritis.

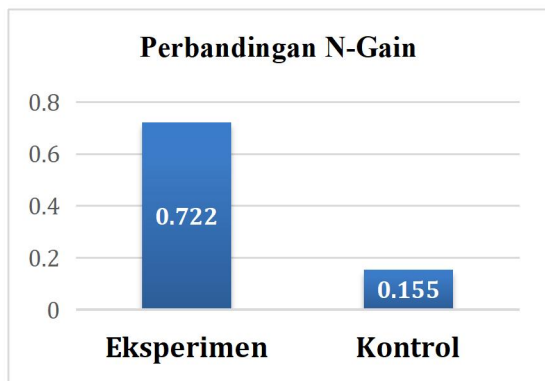
Analisis efektivitas menggunakan *N-Gain* menunjukkan perbedaan yang *Signifikan* antar kelompok ($Sig. = 0,000$). Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,722 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,155 (kategori rendah).

Tabel 6 Hasil Uji *Independent t-Test N-Gain*

t	df	Sig.	Mean Difference
---	----	------	-----------------

19,7	43,2	0,00	0,56693
19	17	0	

Perbandingan ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Grafik menunjukkan kesenjangan yang jelas antara kedua kelompok, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Comic-Based Civic Adventure Game* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada aspek afektif, uji independent sample t-test terhadap *Civic Disposition* juga menunjukkan perbedaan signifikan ($Sig. = 0,000$) dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi.

Tabel 7 . Hasil Uji Independent t-Test Civic Disposition

t	df	Sig.	Mean Difference
12,208	55	0,000	14,39655

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen tidak hanya unggul dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga dalam *civic disposition*. Untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas perlakuan, analisis data dilakukan secara bertahap.

Pertama, uji *paired sample t-test* digunakan untuk melihat perubahan dalam masing-masing kelompok, yaitu dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Melalui uji ini dapat diketahui apakah terjadi peningkatan kemampuan setelah pembelajaran diberikan. Selanjutnya, uji *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga

dapat diketahui apakah perbedaan yang terjadi benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, analisis *N-Gain* digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi secara relatif. Dengan *N-Gain*, peningkatan tidak hanya dilihat dari selisih skor, tetapi juga dari tingkat efektivitasnya yang dikategorikan ke dalam tingkat tinggi, sedang, atau rendah. Dengan demikian, ketiga analisis tersebut saling melengkapi dalam memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap hasil penelitian.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Comic-Based Civic Adventure Game* memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi serta capaian *civic disposition* yang lebih baik pada kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu melibatkan siswa secara lebih aktif, baik dalam proses berpikir maupun dalam pembentukan sikap.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media *Comic-Based Civic Adventure Game*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak untuk memahami situasi, mempertimbangkan pilihan, dan mengambil keputusan. Proses inilah yang pada akhirnya dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis sekaligus membentuk sikap kewarganegaraan. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam pendidikan kewarganegaraan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Comic-Based Civic Adventure Game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *Civic Disposition* siswa sekolah dasar. Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik secara statistik maupun berdasarkan nilai *N-Gain*. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendorong siswa

untuk lebih aktif dalam proses berpikir, menganalisis situasi, serta mengambil keputusan secara rasional.

Selain itu, aspek *Civic Disposition* siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan komik dan game tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu membentuk sikap dan karakter kewarganegaraan siswa.

Secara keseluruhan, media *Comic-Based Civic Adventure Game* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sikap kewarganegaraan siswa secara seimbang.

Daftar Pustaka

- Al Farizi, I. P., Azly, A. R., & Prasojo, A. D. (2025). Implementasi Pembelajaran Civic Knowledge, Civic Skills, dan Civic Disposition Terhadap Siswa Usia SD/MI di Era Digital. *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research*, 02(02), 286–294. [https://doi.org/https://doi.org/10.23960/almostofa](https://doi.org/https://doi.org/10.23960/almustofa)
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.13078> 81
- Ama, J. U., & Emetarom, U. G. (2020). Equipping Higher Education Students with the 21st Century Skills Beyond Computer and Technological Skills for Future Effective Participation in the Global Economy. *European Journal of Education Studies*, 7(5), 434–448. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2588851>
- Amelia, N. D. R., & Purbayanti, H. S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 16(2), 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppm.v16i2.100003>
- Apriliani, D., Hidayat, O. S., & Yurniwati. (2025). MENINGKATKAN CIVIC DISPOSITION PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SDN JATI 03. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 252–265.
- Branson, M. S. (1998). *The Role of Civic Education*. CCE.
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1383–1397. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2641>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design - Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications Inc.
- Dimitra, K., Konstantinos, K., Christina, Z., & Katerina, T. (2020). Types of Game-Based Learning in Education: A brief state of the art and the implementation in Greece. *The European Educational Researcher*, 3(2), 87–100. <https://doi.org/10.31757/euer.324>
- Elita, L., Maulida, M., & Wahyuni, W. (2024). Penanaman Sikap Toleransi pada Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–14.
- Ennis, R. H. (1987). Critical Thinking. In M. Heiman & J. Slomianko (Eds.), *The Palgrave Handbook of Critical Thinking* ISSN: 2540 - 8038

- in Higher Education* (Vol. 72, pp. 40–48). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137378057.005>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermaindhoko, Y. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Lestari, F. P., Ahmadi, F., & Rochmad, R. (2021). The Implementation of Mathematics Comic through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 497–508. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.497>
- Marlina, L., Yumiati, Y., & Novianti, I. (2023). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3093–3108. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2157>
- Novitasari, Syahroni, M., Mazid, S., Izzati, F. A., & Wulanjani, A. N. (2025). Civics Education Learning Based on Local Cultural Values to Strengthen Students' Civic Disposition. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 171–179. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6672>
- OECD. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. In *OECD Digital Education Outlook*.
- Rahayu, S. M. (2024). Improving The Quality of PKN Learning In Primary Schools Through A Role-Playing Teaching Model. *International Journal of Students Education*, 2(2), 284–288. <https://doi.org/https://doi.org/10.62966/ijo> se.vi.781
- Rasmet, R. R., Shaafi, N. F., Sharif, S., Md. Nasir, S., Mat Salleh, M. F., & Ellianawati, E. (2025). The Impacts of Comic-Based Learning on Student Engagement in Primary Education: A Systematic Literature Review. *Citra Journal of Innovative Education Practices*, 1(1), 26–39. <https://doi.org/10.37934/cjiep.1.1.2639>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet.21). Alfabeta.
- Supryanto, T., Hardyanti, Suryaningsih, S., Putri, A., & Arwan. (2025). Developing Interactive Educational Comics on Local Culture To Enhance Critical Thinking Skills. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(4), 774–784. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v6i4.5808>
- Todorova, S. (2024). 21st Century Skills in the Context of Education. *Cultural and Historical Heritage: Preservation, Presentation, Digitalization*, 10(1), 101–110. <https://doi.org/10.55630/kinj.2024.100109>
- Umairoh, S. H., & Amaliyah, N. (2022). Educational Comic-Based Digital Media to Increase Reading Interest of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 300–311. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i2.50378>
- Zakiah, L. (2020). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN PPKn SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 272–281. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.27>