GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar

Rizal Nugraha[1], Titin Sunaryati[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3563

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st202

Correspondence:

Phone: 6289531432541

Abstract: The development of digital comic learning media on Pancasila Education subjects was conducted to foster a sense of responsibility in fourth-grade students at SDN Hegarmukti 02. This study aims to develop digital comic learning media and determine its feasibility, practicality, and effectiveness in fostering students' responsibility attitudes. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 40 fourth-grade students at SDN Hegarmukti 02. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and responsibility attitude questionnaires. Product validation involved material, language, and media experts. The results showed that the digital comic learning media obtained validation scores of 88.00% from material experts, 100.00% from language experts, and 100.00% from media experts, categorized as highly feasible. The practicality test based on teacher responses obtained 100.00% (very good category), while student responses obtained 96.77% (very good category). The measurement of students' responsibility attitudes showed an increase in the mean pretest score from 51.10 to a posttest mean score of 76.60. The N-Gain score was 0.88 with a percentage of 87.80%, falling into the high and effective category.

Keywords: Digital Comic, Pancasila Education, Sense Of Responsibility, ADDIE, Research And Development.

Citation: Nugraha, R., & Sunaryati, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6386–6391. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3563

Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia serta menentukan kemajuan suatu bangsa, di mana melalui proses pendidikan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai dan pembentukan karakter (Farid & Rugaiyah, 2023). Dalam konteks sistem pendidikan nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, terkhusus pada pembentukan karakter sikap tanggung jawab yang menjadi fondasi utama perilaku peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Hapsari et al., 2022; Maysarah et al., 2023). Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar harus berorientasi pada pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik mampu mengimplementasikan nilai tanggung jawab secara nyata (Hapsari et al., 2022).

Sikap tanggung jawab merupakan salah satu karakter esensial yang wajib ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar karena berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tugas, mematuhi tata tertib, serta berani menerima konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukannya (Septiadevana et al., 2024). Namun demikian, kondisi

Email: rizalnugraha1713@gmail.com

Copyright © 2020, Nugraha, R.et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

empiris di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang kompleks (Rosidha & Sulton, 2026). Proses pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana penggunaan metode ceramah dan hafalan tanpa dukungan media yang memadai menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik menjadi rendah serta membatasi kesempatan mereka mengeksplorasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual (Rosidha & Sulton, 2026).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDN Hegarmukti 02, diketahui bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada buku teks paket utama dengan metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang antusias (Sunaryati et al., 2024). Dampak dari kondisi tersebut terlihat jelas pada belum optimalnya penanaman sikap tanggung jawab siswa, yang diindikasikan oleh adanya keterlambatan dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, kurangnya kesadaran menjaga kebersihan lingkungan kelas, ketidakpatuhan terhadap aturan sekolah, serta minimnya kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sunaryati et al., 2024). Guru memerlukan inovasi media pembelajaran visual yang dekat dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami pesan moral melalui sajian gambar, alur cerita, dan ilustrasi nyata (Mayer, 2021; Arfika et al., 2023).

Sebagai upaya solutif atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran **komik digital** menjadi alternatif yang sangat relevan (Arfika et al., 2023). Komik digital memadukan unsur visual, teks, dialog, warna, dan alur cerita secara harmonis untuk menyajikan nilai-nilai karakter dalam situasi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari (Solihah et al., 2022; Kristina & Asih, 2023). Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital interaktif berbasis *flipbook* yang secara khusus difokuskan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab peserta didik melalui sajian konflik cerita, karakter tokoh, serta pemahaman konsekuensi tindakan secara terarah, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga menyentuh aspek afektif dan perilaku nyata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menguji tingkat kelayakan oleh ahli, menguji tingkat kepraktisan oleh guru dan siswa, serta menguji efektivitas media komik digital dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa kelas IV SDN Hegarmukti 02.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023; Waruwu, 2024). Prosedur pengembangan mengadaptasi model **ADDIE** yang disederhanakan ke dalam 7 langkah operasional yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, meliputi: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, dan (7) Revisi Produk Akhir (Sugiyono, 2023). Kelima tahap inti model ADDIE meliputi *Analysis* (analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan *storyboard* dan isi komik), *Development* (pembuatan produk dan validasi ahli), *Implementation* (uji coba lapangan), dan *Evaluation* (analisis data *pretest-posttest* dan N-Gain).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Hegarmukti 02 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek uji coba lapangan melibatkan 40 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara terstruktur kepada guru kelas, dokumentasi, serta penyebaran instrumen angket skala Likert (skor 1 hingga 5) untuk validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta lembar angket *pretest* dan *posttest* sikap tanggung jawab (Sugiyono, 2023). Teknik analisis data kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan (Sugiyono, 2023). Sementara itu, analisis efektivitas peningkatan sikap tanggung jawab dihitung melalui perbandingan nilai rata-rata (*mean*) serta uji *Normalized Gain* (N-*Gain*) berdasarkan rumusan Hake (1998):

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan skor N-*Gain* selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga kategori standar, yaitu kategori Tinggi(>0,70), kategori Sedang (0,30<N-Gain<0,70), dan kategori Rendah (N-Gain<0,30) (Hake, 1998).

Hasil Penelitian dan Diskusi

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Media Komik Digital

Proses pengembangan media pembelajaran komik digital dilaksanakan secara sistematis melalui model ADDIE:

***Analysis* (Analisis):** Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Hegarmukti 02, pembelajaran

Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan buku teks, serta ditemukan rendahnya sikap tanggung jawab siswa (seperti terlambat mengumpulkan tugas dan kurang menjaga kebersihan kelas). Analisis kurikulum disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka Fase B kelas IV mengenai aturan, hak, kewajiban, dan perilaku bertanggung jawab.

Design **(Desain):** Perancangan media diberi judul "*Aku Bertanggung Jawab!*" yang dikemas dalam bentuk *flipbook* digital berbasis Canva berukuran format A4 (*portrait*), dilengkapi petunjuk penggunaan, CP/TP, cerita bergambar, materi, dan evaluasi kuis interaktif yang dapat diakses melalui tautan atau QR Code.

Development **(Pengembangan):** Produk awal divalidasi oleh tiga validator ahli (materi, bahasa, dan media) serta direvisi berdasarkan masukan validator, seperti penambahan materi tanggung jawab di lingkungan rumah dan halaman evaluasi kuis akhir.

Implementation **(Implementasi):** Media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Hegarmukti 02 dengan melibatkan 40 peserta didik.

Evaluation **(Evaluasi):** Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi, angket respons kepraktisan, serta penghitungan skor *pretest-posttest* sikap tanggung jawab.

.

2. Kelayakan Media

Tingkat kelayakan teoretis dari media pembelajaran komik digital dievaluasi secara komprehensif oleh para validator ahli di bidangnya masing-masing, dengan rincian hasil sebagai berikut::

Table 1. Hasil Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Rata-Rata	**96,00%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan paparan data pada tabel hasil validasi di atas, perolehan persentase rata-rata keseluruhan mencapai angka **96,00%** dengan predikat interpretasi **"Sangat Layak"**. Angka ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa substansi materi pembelajaran telah selaras dengan kurikulum nasional, struktur kebahasaan telah mematuhi kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) secara tepat dan komunikatif bagi anak, serta kualitas tampilan visual grafis telah memenuhi standar estetika dan fungsionalitas media pembelajaran modern. Penilaian validator ahli materi sebesar 88,00% menunjukkan bahwa kedalaman materi mengenai sikap tanggung jawab sudah sangat akurat, sementara perolehan sempurna 100,00% pada aspek kebahasaan dan media menegaskan bahwa struktur kalimat, pemilihan diksi, tata letak, serta ilustrasi grafis komik sangat mendukung proses penerimaan informasi oleh peserta didik tanpa menimbulkan ambiguitas penafsiran.

3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan operasional media diukur melalui instrumen angket respons yang diberikan kepada pendidik (guru kelas) serta peserta didik pada saat uji coba lapangan.

Table 2. Hasil Respon Guru

Responden	Persentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Siswa	96,77%	Sangat Praktis
Rata-Rata	**98,39%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan sajian data tabel kepraktisan di atas, rerata penilaian respons guru mencapai **100,00%** dan respons peserta didik mencapai **96,77%**, yang keduanya berada pada kriteria **"Sangat Baik"**. Hal ini mengonfirmasi bahwa media komik digital terbukti sangat praktis, mudah dioperasikan di dalam kelas, memiliki kejelasan petunjuk, serta mendatangkan daya tarik dan antusiasme yang tinggi dari para pengguna. Respons positif dari guru menunjukkan bahwa media ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi afektif secara lebih menarik tanpa mengalami kendala teknis yang berarti, sementara persentase tinggi dari siswa mencerminkan bahwa sajian komik digital berbasis *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mudah diakses secara mandiri kapan pun dan di mana pun.

4. Efektivitas Media terhadap Sikap Tanggung Jawab

Tingkat efektivitas penggunaan media komik digital dalam menumbuhkan karakter sikap tanggung jawab peserta didik dianalisis melalui perbandingan hasil perolehan skor *pretest* sebelum intervensi dan skor *posttest* sesudah intervensi pada 40 peserta didik.

Table 3. Perbandingan Hasil Pretest-Posttest

Pengukuran	Persentase	Kategori
Pretest	51,10	Tinggi
Posttest	76,60	Sangat Tinggi
Selisih peningkatan	+25,50%	Signifikan
Indeks Skor	**0,88**	**Tinggi**

Berdasarkan tabel analisis statistik deskriptif di atas, nilai rata-rata (*mean*) hasil angket sikap tanggung

jawab peserta didik mengalami lonjakan signifikan dari **51,10** pada saat *pretest* meningkat menjadi **76,60** pada saat *posttest*, dengan selisih kenaikan mencapai **25,50 poin**. Lebih lanjut, hasil penghitungan indeks *Normalized Gain* (N-*Gain*) menunjukkan perolehan skor sebesar **0,88** dengan persentase sebesar **87,80%**, yang secara mutlak menempatkan media pembelajaran komik digital ke dalam kategori **"Tinggi"** dan dinyatakan **efektif** dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab peserta didik sekolah dasar. Lonjakan skor yang signifikan ini membuktikan bahwa intervensi media komik digital mampu memberikan pengaruh psikologis yang kuat terhadap pemahaman moral siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep tanggung jawab secara teoretis di atas kertas, tetapi juga menginternalisasikannya ke dalam kesadaran afektif dan tindakan nyata sehari-hari.

B. Pembahasan

Keunggulan fundamental yang ditawarkan oleh media komik digital "*Aku Bertanggung Jawab!*" ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dengan memadukan unsur visual grafis berwarna yang menarik, alur cerita fiksi anak yang sarat nilai edukasi, serta dialog interaktif yang merefleksikan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952) serta teori belajar kognitivisme multimedia, peserta didik di jenjang sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret jauh lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai moral yang abstrak apabila materi disajikan melalui representasi visual dan narasi konkrit yang menampilkan contoh perilaku nyata beserta konsekuensi logisnya. Melalui alur cerita komik yang mendalam, siswa diajak untuk ikut merasakan dilema moral dan melihat secara langsung dampak positif dari perilaku bertanggung jawab serta dampak negatif dari sikap abai, yang pada akhirnya menstimulasi pembentukan kerangka berpikir kritis dan reflektif dalam diri anak.

Pencapaian skor validasi ahli yang sangat tinggi (96,00%) memberikan validasi teoretis bahwa produk telah memenuhi standar kualitas akademik yang ketat, baik dari dimensi substansi materi kurikulum, kelayakan desain media grafis, maupun ketepatan tata bahasa Indonesia (Arikunto, 2021). Pengujian berlapis oleh para pakar memastikan bahwa setiap bingkai panel komik, teks percakapan, dan materi pendukung telah dirancang secara profesional untuk menghindari miskonsepsi belajar sekaligus memaksimalkan fungsi kognitif visual peserta didik. Tingkat kepraktisan media yang dikonfirmasi melalui perolehan respons positif guru sebesar 100,00% dan respons peserta didik sebesar 96,77% menegaskan bahwa media ini sangat *user-friendly*, fleksibel, serta mudah diintegrasikan ke dalam situasi pembelajaran riil di kelas tanpa memerlukan perangkat keras yang rumit atau biaya operasional yang mahal. Kemudahan akses melalui tautan digital maupun QR Code menjadikan media ini sangat adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan modern di era digital.

Dari dimensi efektivitas, peningkatan skor N-*Gain* sebesar 0,88 memperkuat bukti empiris bahwa keterlibatan emosional siswa dalam menyimak alur cerita komik mampu menstimulasi kesadaran afektif dan mendorong perubahan perilaku positif secara nyata, seperti peningkatan kedisiplinan, ketekunan menyelesaikan tugas kelompok, serta kepedulian terhadap kebersihan dan fasilitas lingkungan sekolah. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media visual interaktif jauh lebih unggul dibandingkan metode ceramah konvensional dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang bersifat afektif. Dengan demikian, seluruh rangkaian temuan penelitian ini mengonfirmasi secara utuh bahwa media pembelajaran komik digital layak, praktis, dan efektif dijadikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses penelitian, analisis data, serta pembahasan mendalam yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sikap tanggung jawab dikembangkan secara sistematis melalui 5 tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam bentuk format *flipbook* digital interaktif berbasis Canva yang dapat diakses dengan mudah melalui tautan (*link*) atau pemindaian QR Code. Proses pengembangan ini memastikan bahwa seluruh tahapan mulai dari analisis potensi masalah hingga evaluasi produk akhir telah dilaksanakan secara terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Media pembelajaran komik digital dinyatakan memenuhi kriteria **Sangat Layak** berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 88,00%, validasi ahli bahasa sebesar 100,00%, dan validasi ahli media sebesar 100,00%. Pencapaian skor validasi yang sangat tinggi dari berbagai aspek keilmuan ini membuktikan bahwa produk teruji secara akademis dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran tanpa

keraguan terhadap substansi maupun estetika medianya.

Media pembelajaran komik digital dinyatakan memenuhi kriteria **Sangat Praktis** berdasarkan perolehan angket respons guru sebesar 100,00% dan angket respons peserta didik sebesar 96,77% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat mudah dioperasikan, memiliki antarmuka yang ramah pengguna, serta mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat sepanjang proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Media pembelajaran komik digital terbukti **Efektif** dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab peserta didik kelas IV SDN Hegarmukti 02, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan rerata skor *pretest* dari 51,10 menjadi 76,60 pada *posttest*, serta perolehan indeks skor N-*Gain* sebesar 0,88 (87,80%) yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk memanfaatkan media komik digital ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas infrastruktur digital pendukung, serta bagi peneliti selanjutnya terbuka peluang untuk memperluas cakupan subjek penelitian pada lingkup materi atau jenjang kelas yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada institusi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa atas segala fasilitas, bimbingan, dan dukungan akademik yang diberikan selama masa studi hingga penyelesaian penulisan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada Ibu Dr. Hj. Titin Sunaryati, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, koreksi, serta motivasi penuh. Kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh peserta didik kelas IV SDN Hegarmukti 02, penulis menyampaikan apresiasi atas bantuan, izin, dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan penelitian di lapangan.

References

Arfika, N., Purba, F. P. Y., Adillah, R., Gurning, B. F., & Silaban, S. (2023). Keefektifan Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 183–189Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

Farid, A., & Rugaiyah. (2023). Manajemen Internalisasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(4), 2470–2484

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809.

Hapsari, N., Zahrah, F., & Santoso, G. (2022). Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 39–50

Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–120.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Maysarah, Ariyani, Juliana, E., Aqsha, T., & Widowati, A. (2023). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 27085–27091.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press

Rosidha, L., & Sulton, S. (2026). Dari Nilai Ke Tindakan: Tantangan Penilaian Karakter Dalam Pembelajaran PPKN di SD Negeri 1 Muneng. *Edupedia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–52

Septiadevana, R., Triani, L., & Oktaviani, M. (2024). Karakter Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 524–532. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8777

Solihah, Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan

Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 5186–5195.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunaryati, T., Oktaviany, E., Nurkholifah, A., & Rahmawati, R. (2024). Pentingnya Penerapan Sikap Kepedulian dan Tanggung Jawab di Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(4), 5840–5847.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1220–1230.