



Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap *Civic Disposition* Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Purwokerto

Alisa Zulia Puspita

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia
Email: alisazuliapuspita@gmail.com

Elly Hasan Sadeli

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia
Email: ellyhasansadeli@ump.ac.id

Eko Priyanto

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia
Email: ekopriyanto740@gmail.com

*Corresponding Author

Article History

Submitted	: 2026-05-09	Accepted	: 2026-06-15
Revised	: 2026-06-04	Published	: 2026-06-19

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v10i1.10752>

Abstrak

Fokus utama dari riset ini adalah untuk menganalisis penggunaan komik berbasis digital sebagai sarana pedagogis untuk mentransformasi *civic disposition* siswa kelas XII SMA Negeri 1 Purwokerto. Melalui pendekatan kuantitatif desain *Nonequivalent Control Group* yang melibatkan 61 siswa, terdiri atas 31 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan komik digital secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan *civic disposition* dibandingkan media konvensional. Uji *Paired Samples T-Test* secara terpisah membuktikan adanya capaian nyata dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen $t(30) = -8,398$ maupun kelas kontrol $t(29) = -12,935$ dengan nilai ($p < 0,001$). Hasil *Independent Samples T-Test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan ukuran efek besar pada karakter privat (*Cohen's d* = 2,127) dan karakter publik (*Cohen's d* = 3,661). Narasi visual dalam komik terbukti efektif dalam membantu siswa memahami nilai akuntabilitas dan menginternalisasi karakter kewarganegaraan. Dengan demikian, media komik digital terbukti efektif meningkatkan *civic disposition* siswa pada dimensi karakter privat maupun karakter publik dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA.

Kata Kunci: Civic Disposition, Komik Digital, Media Pembelajaran

Abstract

The main focus of this study is to analyze the use of digital-based comics as a pedagogical tool to transform the *civic disposition* of grade XII students of SMA Negeri 1 Purwokerto. Through a quantitative approach, the *Nonequivalent Control Group* design involved 61 students, consisting of 31 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were analyzed using parametric statistical tests. The results showed that the use of digital comics was significantly more effective in improving *civic disposition* compared to conventional media. The *Paired Samples T-Test* test separately proved that there was a real achievement from *pretest* to *posttest* in the experimental class $t(30) = -8.398$ and the control class $t(29) = -12.935$ with a value ($p < 0.001$). The results of the *Independent Samples T-Test* showed that the experimental class had a higher score than the control class with a large effect size on private character (*Cohen's d* = 2.127) and public character (*Cohen's d* = 3.661). Visual narratives in comics have proven effective in helping students understand the value of accountability and internalize civic character. Thus, digital comics have been shown to effectively enhance students' *civic disposition* across both private and public dimensions and can be used as an alternative learning medium for Pancasila Education in high schools.

Keyword: Civic Disposition, Digital Comics, Learning Media.



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter generasi muda, terutama dalam menumbuhkan rasa kepedulian sosial, sangat bergantung pada peran sistem pendidikan. Dalam ranah pendidikan Islam, proses ini tidak hanya berfokus pada prestasi intelektual, melainkan juga mengutamakan penguatan akhlak serta tanggung jawab sosial (Rahayu, dkk., 2025).

Pembangunan karakter kini menjadi fondasi krusial bagi generasi muda guna memperkuat jati diri bangsa di masa depan. Penurunan nilai karakter yang terjadi saat ini salah satunya dampak negatif teknologi telah memicu kemerosotan di berbagai lini kehidupan. Fenomena ini ironis, mengingat bangsa Indonesia secara historis dikenal memiliki integritas moral yang tinggi, seperti budaya gotong royong, kesatuan, serta rasa nasionalisme yang kuat (Sadeli, dkk., 2021). Karakter merupakan cerminan utuh dari kepribadian seseorang, yang mencakup aspek mentalitas, sikap, hingga perilaku bawaan. Mengingat peran vitalnya dalam kehidupan bernegara, institusi pendidikan memegang tanggung jawab besar untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran (Priyanto & Thambu, 2022). Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai instrumen strategis dalam merevitalisasi jati diri dan moralitas bangsa di tengah degradasi nilai-nilai karakter yang terjadi saat ini (Rahmatiani., 2020).

Menurut pandangan Branson (dalam Mulyono 2017) terdapat tiga fondasi utama dalam pendidikan kewarganegaraan yang saling berkaitan. Aspek pertama merujuk pada *civic knowledge*, di mana warga negara dituntut menguasai substansi materi kenegaraan. Hal ini kemudian didukung oleh *civic skills* yang memadukan antara potensi kecerdasan berpikir dengan kemampuan berpartisipasi aktif. Terakhir adalah *civic disposition*, yakni pembangunan karakter baik di ranah personal maupun sosial yang menjadi pilar demokrasi. Karakter tersebut tidak muncul begitu saja, melainkan hasil dari internalisasi nilai secara berkelanjutan di lingkungan rumah, institusi pendidikan, hingga interaksi sosial.

Pendidikan karakter telah menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila, implementasi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA 1 Negeri Purwokerto proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berpotensi menghambat penguatan *civic disposition* siswa, terutama pada aspek karakter publik yang memerlukan pengalaman belajar kontekstual dan partisipatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memfasilitasi internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara efektif.

Media pembelajaran dipandang sebagai instrumen untuk mendistribusikan pesan edukatif guna memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh Wibowo & Koeswanti (2021). Namun, pada praktiknya, keberhasilan penggunaan media sering terhambat oleh keterbatasan kemampuan teknis guru dalam merancang konten yang sesuai dengan karakteristik siswa. Mengingat adanya variasi gaya belajar seperti visual, tekstual, maupun auditori pendidik memerlukan keahlian khusus untuk menghadirkan media yang inklusif. Kesadaran akan hambatan tersebut mendorong transformasi media dari alat konvensional menuju sistem digital berbasis internet yang lebih interaktif. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menjamin kualitas pencapaian akademik mereka. (Harefa,dkk., 2025). Saat ini, metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks mulai beralih ke penggunaan media audio-visual yang lebih variatif, salah satunya media yang sering digunakan adalah media gambar, yaitu berbentuk komunikasi visual yang optimal pada aspek penglihatan meskipun tidak memiliki komponen auditif (Fadilah, dkk.,). Integrasi narasi visual dengan kemajuan teknologi menawarkan metode inovatif bagi siswa dalam menyerap informasi, sehingga materi Pendidikan Pancasila yang bersifat teoretis menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan sekadar menghafal (Nurhayati, dkk., 2019).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan *civic* disposition adalah pemanfaatan media pembelajaran digital. Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Di antara berbagai media digital yang tersedia, komik digital memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan narasi, ilustrasi visual, dan pesan edukatif dalam satu media yang mudah dipahami siswa. Menurut Wardhani & Kuswono (2022) Untuk mendukung efektivitas pembelajaran, guru dapat mengoptimalkan penggunaan media berbasis audio, visual, serta audio visual. Sebagai bagian dari media pembelajaran visual, komik dapat dimanfaatkan karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan edukasi lewat narasi bergambar yang menarik bagi siswa.

Wahyuni & Hanik (2021), pandangan Arief S. Sadirman menjelaskan bahwa dalam era pendidikan saat ini, komik digital telah bertransformasi menjadi terobosan pembelajaran yang berdaya guna. Selain memicu gairah belajar peserta didik, instrumen ini memiliki kontribusi signifikan dalam mengasah kecakapan literasi sekaligus mengokohkan pemahaman mendalam mereka terhadap substansi materi yang diajarkan. Nafala (2022) mendefinisikan komik sebagai representasi seni visual yang mengintegrasikan elemen teks dan gambar secara harmonis. Meskipun secara tradisional karya ini kerap dijumpai pada media cetak seperti buku maupun surat kabar, esensi utamanya terletak pada penggunaan ilustrasi sebagai sarana utama dalam

mengomunikasikan gagasan atau ide tertentu. Fitri, dkk., (2023), pemanfaatan komik digital turut berkontribusi dalam meningkatkan literasi teknologi guru, khususnya dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital di kelas.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan komik digital dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau pembentukan karakter secara umum. Kajian yang secara khusus menganalisis pengaruh media komik digital terhadap *civic disposition* yang mencakup dimensi karakter privat dan karakter publik masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian pada jenjang sekolah menengah atas dengan media komik yang memuat nilai akuntabilitas dan transparansi lembaga negara juga belum banyak dilakukan.

Peneliti berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran sering kali terhambat bukan karena kurangnya materi, melainkan karena kemasan materi yang kurang menarik bagi generasi visual saat ini. Dengan memanfaatkan komik digital yang sudah ada, beban administratif guru dalam menyiapkan media baru dapat dikurangi. Dengan demikian, fokus pembelajaran dapat beralih pada upaya mengintegrasikan alur cerita kedalam diskusi kelas, sehingga siswa merasa seolah-olah sedang menikmati sebuah narasi interaktif, bukan sekedar menghafal teori kewarganegaraan. Dalam penelitian ini, penulis secara spesifik memilih komik terbitan Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) yang berjudul “Mengenal Lebih Dekat Badan Pemeriksa Keuangan Melalui Cergam” sebagai instrumen utama. Pemilihan sumber primer dari institusi negara ini dimaksudkan untuk menjamin validitas konten materi yang akan disampaikan. Pemilihan komik ini sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengkaji pengaruhnya terhadap *civic disposition* siswa yang dianalisis melalui karakter privat dan karakter publik. Berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada hasil belajar atau karakter secara umum, penelitian ini secara spesifik mengukur efektivitas komik digital dalam memperkuat *civic disposition* siswa di SMA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media komik digital terhadap *civic disposition* siswa kelas XII SMA Negeri 1 Purwokerto terutama pada karakter privat dan karakter publik, serta membandingkan hasilnya dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

METODE

Pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen semu (*quasi-experimental*) diaplikasikan dalam riset ini. Peneliti menetapkan *nonequivalent control group design* sebagai rancangan studi untuk membandingkan dua kelompok subjek yang berbeda, yaitu: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berpedoman pada metodologi dari Sugiyono (2020), kelompok eksperimen diberikan intervensi berupa pemanfaatan media komik digital, sementara kelompok kontrol menggunakan perangkat pembelajaran konvensional. Untuk mengukur dampak variabel

terhadap *civic disposition* siswa, dilakukan pengambilan data melalui *pretest* di awal serta *posttest* di akhir sesi pada kedua kelas tersebut.

Subjek yang menjadi fokus dalam riset ini adalah peserta didik kelas XII pada SMA Negeri 1 Purwokerto. Seluruh siswa pada jenjang kelas tersebut ditetapkan sebagai populasi penelitian dengan jumlah 392 siswa, yang kemudian diambil sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik ini digunakan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu memiliki jumlah siswa yang relatif sama, diajar oleh guru yang sama, memiliki karakteristik akademik yang relatif sama berdasarkan nilai Pendidikan Pancasila semester sebelumnya. Maka sampel yang terpilih adalah kelas XII Merdeka 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII Merdeka 6 sebagai kelas kontrol. Meskipun secara administratif masing-masing kelas memiliki jumlah siswa sebanyak 36 siswa, subjek yang terlibat aktif dan mengikuti rangkaian penelitian secara penuh dengan rincian partisipan sebanyak 31 siswa pada kelompok eksperimen serta 30 siswa kelompok kontrol. Hal ini disebabkan adanya siswa yang berhalangan hadir dan tidak mengikuti tahapan *pretest* maupun *posttest* secara lengkap.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan melalui instrumen yang mencakup metode tes dan non-tes. Guna menakar capaian kognitif siswa pada ranah karakter publik, digunakan instrumen tes berupa 30 butir pertanyaan pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator karakter publik yang dikemukakan oleh Branson (dalam Mulyono 2017) yaitu, kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main, serta kemampuan mendengar, bernegosiasi dan kompromi. Di sisi lain, alat ukur non-tes berupa kuesioner skala likert 5 poin yang terdiri atas 30 butir pertanyaan digunakan untuk mengukur dimensi karakter privat yang disusun oleh Branson (dalam Mulyono 2017) yaitu, tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap hak asasi manusia. Selain itu, digunakan instrumen *Survey of Study Habits and Attitudes* (SSHA) yang terdiri atas 30 butir pertanyaan dengan skala likert 5 poin untuk mengukur persepsi siswa terhadap media komik yang disusun berdasarkan indikator media pembelajaran menurut Arif dan Dewi (2023) yaitu, komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualisme.

Guna menjamin kualitas data, perangkat penelitian yang digunakan terlebih dahulu melewati tahap pengujian validitas serta reliabilitas guna memastikan kelayakan dan keajegan alat ukur sebelum diimplementasikan pada sampel penelitian utama. Analisis data meliputi deskriptif dan inferensial yang diolah menggunakan perangkat lunak *Jeffreys's Amazing Statistics Program* (JASP). Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan rata-rata dan persentase capaian karakter siswa. Guna menakar perbedaan *civic disposition* antara kelas eksperimen dan kontrol, penelitian ini menerapkan prosedur *Paired Samples T-Test*, *Independent Samples T-Test*, serta pengujian regresi *One-Way Analysis of Variance* (ANOVA).

Seluruh analisis tersebut didahului dengan pemeriksaan asumsi dasar melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan instrumen untuk disebarkan kepada sampel telah teruji melalui parameter validitas dan reliabilitas dengan menggunakan perangkat lunak *Jeffreys's Amazing Statistics Program* (JASP). Berdasarkan hasil analisis data, seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel. Pada uji validitas instrumen, nilai korelasi *pearson* untuk variabel media komik, karakter publik dan karakter privat secara keseluruhan memenuhi ketentuan yang ditetapkan dengan nilai signifikansi (*p-value*) < 0,001.

Uji reliabilitas berdasarkan analisis data dengan teknik korelasi *pearson* instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan berkualitas sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *Cronbach's Alpha* atau *Coefficient Alpha* pada setiap butir pertanyaan yang secara konsisten berada di atas angka 0,9 dengan rentang nilai sebesar 0,982 pada indikator media komik, sebesar 0,991 pada indikator karakter publik, dan sebesar 0,995 pada indikator karakter privat.

Berdasarkan kriteria statistik yang digunakan, nilai koefisien yang diperoleh telah melampaui batas minimum yang ditetapkan, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dalam mengukur variabel yang diteliti. Oleh karena itu, instrumen tersebut dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai alat pengumpulan data karena setiap *item* mampu menghasilkan pengukuran yang konsisten dan relatif stabil.

Selanjutnya, dinamika perkembangan responden pada kelas kontrol dan eksperimen dipantau melalui tahap *pretest* dan *posttest*. Penggunaan instrumen tes serta non-tes dalam dua tahap utama ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan secara akurat. Perbedaan perlakuan dimaksudkan untuk menganalisis sejauh mana kontribusi serta efikasi penggunaan komik berbasis digital dalam memengaruhi dimensi karakter publik dan karakter privat siswa. Setelah masa perlakuan berakhir, kedua kelas diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama untuk mengukur perubahan capaian karakter. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian diolah secara statistik, dimana ringkasan capaian rata-rata dari kedua kelompok disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

		Median	Mean	Std. Deviation
Pre Privat	Eksperimen	125.000	125.839	14.754
Pre Privat	Kontrol	103.000	106.333	12.933
Post Privat	Eksperimen	140.000	140.645	6.591

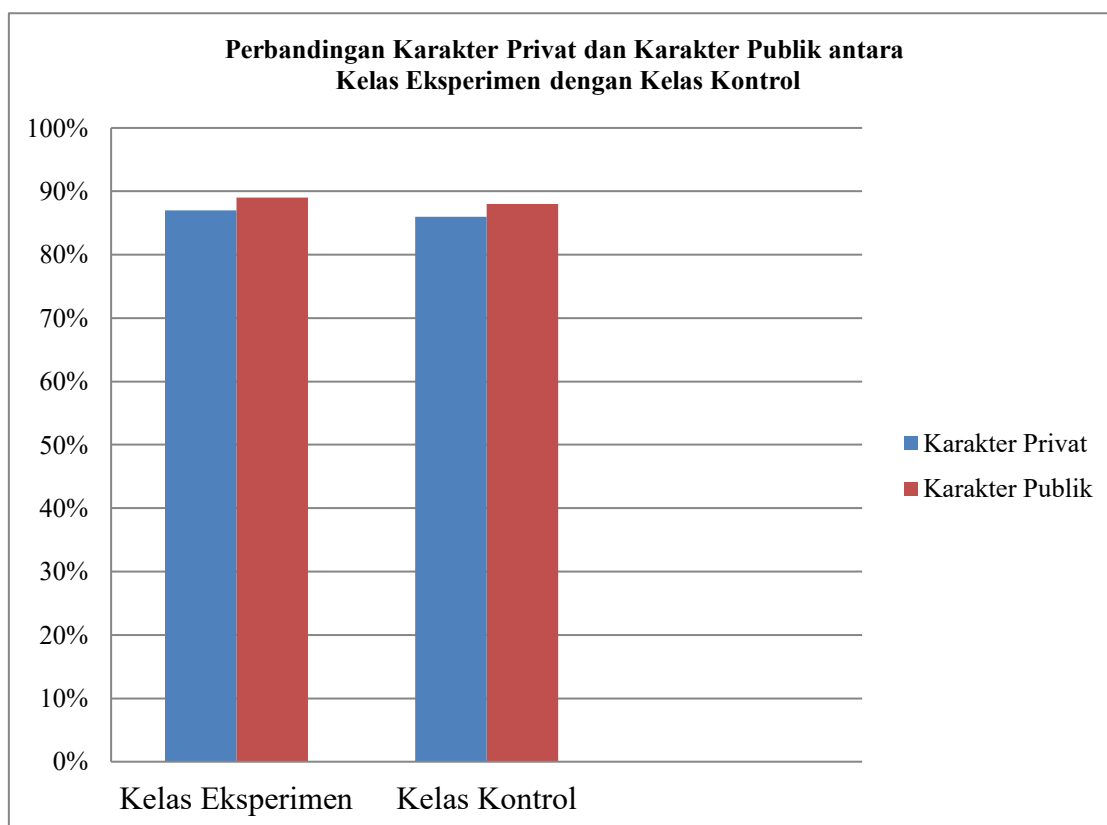
Descriptive Statistics

		Median	Mean	Std. Deviation
Post Privat	Kontrol	126.500	127.400	5.829
Pre Publik	Eksperimen	22.000	21.871	1.284
Pre Publik	Kontrol	21.000	20.933	1.741
Post Publik	Eksperimen	27.000	27.516	1.435
Post Publik	Kontrol	22.500	22.367	1.377
Pre Media	Eksperimen	118.000	117.806	7.761
Pre Media	Kontrol	0.000	0.000	0.000
Post Media	Eksperimen	136.000	135.323	7.897
Post Media	Kontrol	0.000	0.000	0.000

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 1 tersebut, terdapat perbedaan capaian *civic disposition* yang cukup, antara kelompok yang memanfaatkan platform komik digital dalam pembelajarannya dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan perangkat instruksional konvensional. Peningkatan karakter privat kelas eksperimen menunjukkan rata-rata (*mean*) yang substansial, dari 125.839 pada saat *pretest* menjadi 140.645 pada saat *posttest*. Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan (dari 106.33 ke 127.40), terdapat peningkatan nilai akhir yang lebih signifikan pada siswa di kelas eksperimen dengan standar deviasi yang lebih rendah (6.591), yang mengidentifikasi bahwa persebaran data karakter privat siswa di kelas eksperimen lebih konsisten atau merata setelah penggunaan komik digital.

Peningkatan karakter publik kelas eksperimen mengalami lonjakan rata-rata yang signifikan dari 21.871 menjadi 27.516. Fenomena ini tidak dijumpai pada kelas kontrol kelompok tersebut sekadar mengalami pertumbuhan skor yang tidak terlalu signifikan dari 20.933 menjadi 22.37. Perbedaan selisih peningkatan yang mencolok ini mengindikasikan bahwa konten visual dan naratif dengan komik digital lebih efektif dalam menstimulasi pemahaman karakter publik siswa dibandingkan media konvensional. Efektivitas media menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor dari 117.806 menjadi 135.323. Hal ini memperkuat temuan bahwa interaksi siswa dengan media komik digital berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai *civic disposition*. Visualisasi mengenai komparasi capaian karakter privat dan publik antara kedua kelompok penelitian disajikan melalui distribusi persentase pada diagram berikut:



Grafik 1. Perbandingan Karakter Privat dan Karakter Publik

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat perbandingan yang dicapai oleh siswa pada kelas eksperimen jika dikomparasikan dengan mereka yang berada di kelas kontrol pada indikator karakter privat dan karakter publik. Kelas eksperimen menunjukkan persentase yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, yakni sebesar 87% untuk karakter privat dan 89% untuk karakter publik. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh persentase yang sedikit lebih rendah, yaitu sebesar 86% pada karakter privat dan 88% pada karakter publik. Meskipun selisih perbandingannya hanya sebesar 1%, hasil ini membuktikan bahwa implementasi media komik digital terbukti memberikan dampak yang lebih signifikan dalam mengokohkan *civic disposition* pada peserta didik

Uji *Shapiro-Wilk* dan *Levene's Test* diaplikasikan dalam riset ini sebagai syarat prasyarat analisis, mengingat jumlah sampel pada tiap kelas kurang dari 50 siswa. Tujuan dari pengujian ini adalah memvalidasi aspek normalitas dan homogenitas data *civic disposition* sebelum hipotesis diuji lebih lanjut. Dengan menetapkan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05, data dikategorikan normal dan homogen apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi yang lebih tinggi dari standar tersebut.

Tabel 2. Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

		<i>Descriptive Statistics</i>			
		Mean	Std. Deviation	Shapiro-Wilk	P-value of Shapiro-Wilk
Pre Privat	Eksperimen	125.839	14.754	0.959	.281
Pre Privat	Kontrol	106.333	12.933	0.957	.256
Post Privat	Eksperimen	140.645	6.591	0.948	.139
Post Privat	Kontrol	127.400	5.829	0.986	.952
Pre Publik	Eksperimen	21.871	1.284	0.937	.068
Pre Publik	Kontrol	20.933	1.741	0.951	.175
Post Publik	Eksperimen	27.516	1.435	0.933	.053
Post Publik	Kontrol	22.367	1.377	0.932	.057
Pre Media	Eksperimen	117.806	7.761	0.974	.630
Pre Media	Kontrol	0.000	0.000	NaN ^a	NaN ^a
Post Media	Eksperimen	135.323	7.897	0.964	.364
Post Media	Kontrol	0.000	0.000	NaN ^a	NaN ^a

^a All values are identical

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Merujuk pada paparan data di tabel 2, terlihat bahwa seluruh variabel pada dimensi karakter privat maupun publik mencatatkan nilai signifikansi (p) yang melampaui ambang batas 0,05. Meskipun terdapat variasi skor, seperti pada *posttest* karakter publik di kelas eksperimen ($p = 0,053$) dan kelas kontrol ($p = 0,057$), keduanya tetap berada dalam kategori normal. Adapun indikator NaN^a pada data media kelas kontrol muncul sebagai konsekuensi logis dari ketiadaan intervensi media pembelajaran di kelompok tersebut. Berdasarkan temuan ini, asumsi normalitas telah terpenuhi, sehingga prosedur analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya variabel sampel yang akan diuji. Data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikan (p) > 0.05 sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 dapat dikatakan tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Post Privat	1.303	1	59	.258
Post Publik	0.059	1	59	.809

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Berdasarkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* diatas, diperoleh nilai F untuk variabel *Post Privat* sebesar 1,303 ($p = 0,258$) dan variabel *Post Publik* sebesar 0,059 ($p =$

0,809). Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen.

Setelah memastikan data terdistribusi normal dan homogen, dilakukan uji *Paired Samples T-Test* untuk menganalisis signifikansi perubahan *civic disposition* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian ini diaplikasikan secara terpisah pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah ini bertujuan untuk memvalidasi efektivitas proses pembelajaran di dalam tiap-tiap kelas secara mandiri pada dimensi karakter privat dan karakter publik.

Tabel 4. Uji *Paired Samples T-Test* Kelas Eksperimen

Paired Samples T-Test

Measure 1		Measure 2	t	df	p
Pre Privat	-	Post Privat	-8.398	30	< .001
Pre Publik	-	Post Publik	-19.357	30	< .001

Note. Student's t-test.

Descriptives

	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
Pre Privat	31	125.84	14.754	2.650	0.117
Post Privat	31	140.65	6.591	1.184	0.047
Pre Publik	31	21.87	1.284	0.231	0.059
Post Publik	31	27.52	1.435	0.258	0.052

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Tabel 5. Uji *Paired Samples T-Test* Kelas Kontrol

Paired Samples T-Test

Measure 1		Measure 2	t	df	p
Pre Privat	-	Post Privat	-12.935	29	< .001
Pre Publik	-	Post Publik	-4.630	29	< .001

Note. Student's t-test.

Descriptives

	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
Pre Privat	30	106.33	12.933	2.361	0.122
Post Privat	30	127.40	5.829	1.064	0.046
Pre Publik	30	20.93	1.741	0.318	0.083
Post Publik	30	22.37	1.377	0.251	0.062

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test* pada tabel 4, ditemukan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi berupa media komik digital mengalami perubahan signifikan secara statistik pada kedua dimensi karakter $p < 0,001$. Peningkatan pada ranah karakter privat ditunjukkan oleh nilai $t(30) = -8,398$ dengan kenaikan rata-rata skor (*mean*) dari 125,84 menjadi 140,65. Sementara itu peningkatan juga terjadi pada dimensi karakter publik dengan nilai $t(30) = -19,357$, di mana rata-rata skor meningkat nyata dari 21,87 menjadi 27,52.

Disisi lain, hasil uji *Paired Samples T-Test* pada tabel 5, menunjukkan bahwa kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional juga mencatatkan adanya perubahan skor yang signifikan $p < 0,001$. Peningkatan skor pada kelas kontrol dari rata-rata 106,33 menjadi 127,400 untuk karakter privat $t(29) = -12,935$ serta dari 20,933 menjadi 22,367 untuk karakter publik $t(29) = -4,630$.

Meskipun kedua kelompok sama-sama menunjukkan peningkatan nilai yang positif dari tahap awal hingga akhir, besaran nilai statistik hitung (t) memberikan bukti empiris bahwa intervensi pembelajaran berbasis visual lewat komik digital memberikan stimulus yang jauh lebih konsisten, khususnya dalam mengakselerasi pembentukan karakter siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Setelah mengetahui bahwa terdapat peningkatan signifikan pada masing-masing kelompok, dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji *Independent Samples T-Test*. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui apakah penggunaan media komik digital memiliki pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Tabel 6. Uji *Independent Samples T-Test*
Independent Samples T-Test

	t	df	p	Cohen's d	SE Cohen's d
Post Privat	8.304	59	< .001	2.127	0.372
Post Publik	14.296	59	< .001	3.661	0.531

Note. Student's t-test.
Group Descriptives

	Group	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
Post Privat	Eksperimen	31	140.65	6.591	1.184	0.047
	Kontrol	30	127.40	5.829	1.064	0.046
Post Publik	Eksperimen	31	27.52	1.435	0.258	0.052
	Kontrol	30	22.37	1.377	0.251	0.062

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Berdasarkan tabel 6, hasil uji beda menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada tingkat *civic disposition* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi pada kedua dimensi karakter menunjukkan hasil $p < 0,001$, yang berarti jauh di bawah ambang batas 0,05. Pada dimensi karakter privat, kelas eksperimen yang menggunakan komik digital memiliki rata-rata skor 140,65, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 127,40. Efektivitas ini diperkuat oleh nilai *Cohen's d* sebesar 2,127, yang masuk dalam kategori pengaruh sangat besar (*large effect size*).

Peningkatan yang lebih mencolok terlihat pada dimensi karakter publik, dimana kelas eksperimen mencapai rata-rata 27,52, sementara kelas kontrol hanya berada pada angka 22,37. Nilai *t*-hitung yang mencapai 14,296 serta nilai *Cohen's d* sebesar 3,661 menunjukkan bahwa intervensi melalui media komik digital memiliki dampak yang luar biasa kuat dalam merangsang karakter publik siswa dibandingkan media konvensional.

Temuan ini membuktikan bahwa media komik digital tidak hanya sekedar alat bantu visual, tetapi mampu menjadikan media internalisasi nilai kewarganegaraan yang efektif. Melalui narasi dan visualisasi karakter pada komik, siswa lebih mudah memproyeksikan diri dalam peran-peran publik dan privat, yang pada akhirnya secara signifikan meningkatkan *civic disposition* mereka dibandingkan penggunaan media konvensional.

Setelah dilakukan uji beda secara parsial, penelitian ini menggunakan uji *One-Way Analysis of Variance* (ANOVA) untuk memperkuat temuan mengenai signifikansi perbedaan rata-rata antara kelompok penelitian. Uji ANOVA digunakan untuk memastikan apakah variasi skor *civic disposition* yang muncul benar-benar dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan media pembelajaran.

Tabel 7. Uji ANOVA (Karakter Privat)

		ANOVA				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	2710	1	2710.11	70.98	< .001
	Residual	2253	59	38.18		
	Total	4963	60			

Note. M₁ includes Post Media

Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Tabel 8. Uji ANOVA (Karakter Publik)

		ANOVA				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	400.3	1	400.288	195.7	< .001
	Residual	120.7	59	2.046		
	Total	521.0	60			

Note. M₁ includes Post Media

Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan JASP 0.95.40

Berdasarkan hasil analisis varians (ANOVA) yang dilakukan untuk menguji kekuatan model pengaruh media terhadap *civic disposition*, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kedua dimensi karakter siswa. Pada dimensi karakter privat, model menghasilkan nilai *F* hitung sebesar 70,98 dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang nyata akibat perlakuan media. Pengaruh jauh lebih kuat ditemukan pada dimensi karakter publik, di mana nilai *F* hitung mencapai angka sangat tinggi yaitu 195,7 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Tingginya nilai *F* pada kedua dimensi ini mengkonfirmasi bahwa variasi skor *civic disposition* siswa bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari implementasi media komik digital. Temuan ini mempertegas kedudukan media komik digital sebagai instrumen pembelajaran yang efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan, terutama dalam menstimulasi karakter publik siswa di SMA Negeri 1 Purwokerto.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat karakter privat antara siswa yang menggunakan media komik digital dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Temuan ini didukung secara empiris melalui uji *Independent Samples T-Test* dengan nilai ($t = 8,304$) serta diperkuat oleh uji ANOVA dengan nilai ($F = 70,98$) pada tingkat signifikansi ($p < 0,001$). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berkontribusi terhadap peningkatan karakter privat siswa. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui kemampuan komik digital dalam menyajikan nilai-nilai kewarganegaraan, seperti tanggungjawab moral, disiplin diri, dan penghormatan terhadap hak asasi manusia, dalam bentuk cerita yang konkret dan dekat dengan kehidupan siswa. Melalui alur cerita dan konflik yang disajikan, siswa tidak hanya memahami nilai tersebut secara konseptual, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk merefleksikan penerapannya

dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan serupa juga terlihat pada karakter publik. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh nilai ($t = 14,296$) dan nilai ($F = 195,7$) pada tingkat signifikansi ($p < 0,001$). Peningkatan karakter publik ini dapat dikaitkan dengan karakteristik komik digital yang mampu menghadirkan simulasi interaksi sosial dan persoalan kewarganegaraan dalam konteks yang nyata. Melalui representasi visual dan narasi yang kontekstual, siswa diajak untuk memahami pentingnya kepedulian sosial, penghormatan terhadap aturan, toleransi, serta kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan sikap dan perilaku kewarganegaraan.

Peningkatan karakter privat dan karakter publik tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya *civic disposition*. Menurut Branson (dalam Mulyono 2017) *civic disposition* merupakan karakter dan sikap yang diperlukan warga negara untuk mendukung kehidupan demokratis. Dalam penelitian ini, *civic disposition* tercermin melalui berkembangnya tanggungjawab moral, disiplin diri, penghormatan terhadap aturan, dan kemampuan bekerja sama. Besarnya pengaruh penggunaan komik digital terhadap pembentukan disposisi kewarganegaraan juga diperkuat oleh *effect size* yang sangat besar pada karakter privat ($d = 2,127$) dan karakter publik ($d = 3,661$).

Temuan penelitian ini sejalan dengan *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh Paivio (dalam Pajriah dan Budiman 2017). Teori ini menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat ketika disajikan melalui dua sistem representasi, yaitu verbal dan visual. Dalam komik digital, nilai-nilai kewarganegaraan tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga diperkuat melalui ilustrasi yang menggambarkan situasi nyata sehingga membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh *Multimedia Learning Theory* dari Mayer (dalam Faisal dkk., 2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi melalui kombinasi kata dan gambar yang saling melengkapi. Integrasi narasi, dialog, dan ilustrasi dalam komik digital menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau penjelasan verbal. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memahami sekaligus menghayati nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih mendalam.

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui *Social Learning Theory* yang dikemukakan Bandura (dalam Wahyu 2026). Menurut teori ini, individu belajar melalui proses observasi terhadap perilaku model yang ada di lingkungan sekitarnya. Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam komik digital memperlihatkan perilaku yang mencerminkan nilai tanggung jawab,

kejujuran, kepedulian sosial dan akuntabilitas. Melalui pengamatan terhadap tindakan dan konsekuensi yang dialami tolok, siswa memperoleh contoh konkret mengenai perilaku kewarganegaraan yang baik sehingga mendorong proses internalisasi nilai dan pembentukan karakter.

Berdasarkan ketiga kategori teori tersebut, peningkatan *civic disposition* dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi penyajian informasi yang menarik, visualisasi konsep yang konkret, serta tersedia model perilaku yang dapat diamati oleh siswa. Komik digital tidak hanya membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga mendorong proses internalisasi nilai yang melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, media komik digital berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mengembangkan karakter privat dan karakter publik sebagai komponen utama *civic disposition*.

Temuan ini sejalan dengan Lukitoaji (2017) yang menyatakan bahwa karakter privat merupakan bagian penting dari *civic disposition*, serta Heryani dan Fadel (2022) yang menegaskan bahwa *civic disposition* dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang bermakna. Sementara itu, Sari (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan sikap kerja sama, toleransi, kemampuan berkomunikasi, dan penghargaan terhadap orang lain sebagai bagian dari karakter publik. Selain itu, penelitian Handayani dkk., (2024), Mazid dkk., (2024), dan Dewi dkk., (2026) menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan *civic disposition* siswa. Kesamaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa kekuatan komik digital terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, naratif, dan kontekstual sehingga nilai-nilai kewarganegaraan lebih mudah dipahami, dihayati, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa media komik digital merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan *civic disposition* siswa melalui penguatan karakter privat dan karakter publik sebagai bagian dari kompetensi kewarganegaraan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan *civic disposition* siswa, studi ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, eksperimen hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga generalisasi hasil terhadap populasi yang lebih luas harus dilakukan secara hati-hati. Kedua, efektivitas multimedia ini sangat dipengaruhi oleh tingkat minat baca, motivasi belajar, serta kemampuan literasi digital peserta didik yang bervariasi. Ketiga, implementasi di lapangan sangat bergantung pada ketersediaan perangkat elektronik dan stabilitas akses teknologi selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini baru mengukur perubahan

karakter dalam jangka pendek, sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan pengaruh media tersebut terhadap pembentukan perilaku kewarganegaraan siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, mengamati dampak penggunaan media dalam periode waktu yang lebih panjang, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif lain guna memperoleh gambaran penguatan *civic disposition* yang lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital secara signifikan efektif dalam meningkatkan *civic disposition* siswa di SMA Negeri 1 Purwokerto. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan skor yang sangat nyata pada dimensi karakter privat dan karakter publik, di mana nilai signifikansi $p < 0,001$ dan nilai F hitung pada karakter privat ($F=70,98$) sedangkan pada karakter publik ($F = 195,7$). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mampu membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan melalui penyajian materi yang menggabungkan unsur visual, naratif, dan kontekstual. Media komik digital BPK berhasil mengubah konsep-konsep kewarganegaraan yang bersifat abstrak seperti akuntabilitas, transparansi, tanggung jawab, dan kepedulian sosial, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penguatan *civic disposition* tercermin melalui peningkatan karakter privat yang meliputi tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap hak asasi manusia, serta karakter publik yang meliputi kepedulian sebagai warga negara, penghormatan terhadap aturan, kesopanan, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan bernegosiasi dan berkompromi. Temuan ini menegaskan bahwa media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membentuk sikap karakter kewarganegaraan siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori konsep *civic disposition* yang dikemukakan oleh Branson (dalam Mulyono, 2017) bahwa karakter privat dan karakter publik merupakan dua dimensi penting yang dapat dikembangkan secara simultan melalui pengalaman belajar bermakna. Temuan penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian *civic disposition* dengan menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mendukung internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru Pendidikan Pancasila untuk memanfaatkan media komik sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Dengan demikian, media komik digital berpotensi

menjadi sarana yang efektif dalam mendukung penguatan *civic disposition* serta pembentukan warga negara yang bertanggung jawab, demokratis, dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. K., Pratomo, W., Pratiwi, M. M., & Tarsidi, D. Z. (2026). Efektivitas Comic-Based Civic Adventure Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Civic Disposition Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 96-102.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgen Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*. 1(2), hal. 1-17.
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 1(4), 18-22.
- 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 Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220- 235.
- Handayani, H., Nuswantari, & Harmawati, Y. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis *E-comic* Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa SMPN 3 Magetan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 97-102.
- Harefa, I. J., Bawamenewi, A., Riana., Zega, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. 3(4), hal. 3537-3542.
- Heryani, H., & Fadel, A. (2022). Pengembangan Civic Disposition Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp It Manbaul Hikmah. *Mores: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan*, 4(1), 23-32.
- Lukitoaji, B. D. (2017). Pembinaan Civic Disposition Melalui Model Pembelajaran Project Citizen Dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan 2 Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UPY." *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 102-116.
- Mazid, S., Komalasari, K., Abdulkarim, A., Rahmat, R., Hasanah, I., Istianah, A., Wulansari, A., & Prasetyo, D. (2024). Digital-based comic: Learning to develop Civic Dicposition. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(6),145-152.
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi civic disposition dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218-225.
- Nafala. N. M., (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Fikru*. 3(1).
- Nurhayati, I., Hidayat, S., Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(1), hal. 65-75.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal artefak*, 4(1), 77-86.

- Priyanto, E., & Thambu, N. A. L. (2022). Penganbangan Nilai Moral Dan Karakter Mahasiswa Melalui Penerapan Model Project Citizen Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 16(1), hal. 173-184.
- Rahayu, S., Geasill, L. Y., Kertapati, B. W., Sadeli, E. H., & Kosasih, A. D. (2025). Pembentukan Karakter Peduli Sosial Melalui Amil Zilenial di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap. *Jurnal Locus: Penelitian & Pengabdian*, 4(8), 7756-7769.
- Rahmatiani, L. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pembentuk Karakter Bangsa.” *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 87-94.
- Sadeli, E. H., Nurhabibah, I., Kartikawati, R., & Muslim, A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Masyarakat Adat (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Pekuncen). *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 15(2), hal. 145-150.
- Sari, E. P. (2015). *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PKn untuk Membina Karakter Kewarganegaraan”* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository UPI.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, S. (2026). “Implementasi Layanan Bimbingan Belajar Berbasis Teori Kognitif Sosial Albert Bandura Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Peserta Didik Di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.” [Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung].
- Wahyuni, S., & Manik, E. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jawa Dengan Metode Cric Melalui Media Komik Strips Siswa Kelas V Di SD Negeri 03/04 Margoyoso. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*. 1(2), hal. 221-231.
- Wardhani, D. C. D. A. K., & Kuswono. (2022). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMK. *Jurnal Swarnadwipa*, 6(2), 54-61.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).