

Pengembangan E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

I Gusti Ayu Kartini*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia igustiayukartinii@gmail.com

I Made Ariasa Giri.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia tyagiri1967@gmail.com

I Ketut Ngurah Ardiawan.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia ngurah.ardiawan@gmail.com

Abstract: This research aims to develop a valid and practical e-comic on Pancasila values imbued with *Tri Kaya Parisudha* for fifth-grade students at SD Negeri 1 Patemon. The methodology employs the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires, involving 6 experts for validity testing, alongside 3 practical teachers and 12 fifth-grade students to evaluate practicality. The results demonstrate that the e-comic designed with Canva and Heyzine possesses exceptionally high validity and practicality. Based on Aiken's V formula, the product achieved a "High" validity category across all aspects: material validity (0.64), media validity (0.64), and language validity (0.70). Field trials also yielded outstanding responses, securing a practicality score of 94% from teachers and 93% from students, placing it in the "Highly Practical" category. The implications of this research theoretically reinforce the cognitive development theory that elementary school students require concrete visual objects to grasp abstract moral concepts. Practically, this innovative media successfully eliminates the monotony of traditional lecture methods and enhances active student participation in the classroom. Furthermore, its pedagogical implication provides an adaptive blueprint for teachers to seamlessly integrate local wisdom into Pancasila Education. Consequently, this e-comic is proven to be feasible, practical, and effective as a modern learning tool capable of transforming the quality of elementary school education.

Keywords: E-Comic, Pancasila Education, *Tri Kaya Parisudha*, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *e-comic* nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang valid dan praktis untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner yang melibatkan 6 pakar sebagai subjek validitas, serta 3 guru dan 12 siswa sebagai subjek praktisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-comic* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine ini memiliki kualitas sangat tinggi. Melalui rumus Aiken's V, produk dinyatakan valid dengan kategori "Tinggi", meliputi validitas materi (0,64), validitas media (0,64), dan validitas bahasa (0,70). Uji coba lapangan juga menunjukkan respons luar biasa dengan skor kepraktisan 94% dari guru dan 93% dari siswa, sehingga dikategorikan "Sangat Praktis". Implikasi dari penelitian ini secara teoretis memperkuat teori perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang membutuhkan representasi objek visual-konkret dalam memahami konsep moral yang abstrak. Secara praktis, media inovatif ini mengeliminasi kemonotonan metode ceramah tradisional dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Lebih jauh, implikasi pedagogisnya memberikan cetak biru (*blueprint*) adaptif bagi guru untuk mengintegrasikan nilai kearifan lokal ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, *e-comic* ini terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran modern yang mampu mentransformasi kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: E-Comic, Pendidikan Pancasila, *Tri Kaya Parisudha*, Sekolah Dasa

PENDAHULUAN

Kurikulum yang berlaku saat ini memberikan ruang untuk pendidik untuk secara fleksibel merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kurikulum ini dilengkapi dengan perangkat ajar yang bertujuan meringankan beban guru dan mengoptimalkan proses belajar. Dalam model ini, guru berperan sebagai perancang modul sekaligus fasilitator utama. Melalui pendekatan tersebut, Kurikulum ini diharapkan bisa dikembangkan minat serta bakat siswa, sekaligus memberikan keleluasaan bagi guru dan kemudahan adaptasi bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang didukung proses adaptasi siswa dengan lingkungannya yakni Pendidikan Pancasila, yang mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan dan kehidupan sosial secara kontekstual (Yunita, dkk., 2023). Pendidikan Pancasila memiliki peran kunci dalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, terutama ketika mereka berhadapan dengan masalah yang memerlukan solusi yang logis dan mendalam. Melalui pembelajaran yang dinamis, pelajaran ini bukan hanya diajarkan konsep-konsep, namun juga pendorongan siswa dalam menerapkan pemikiran kritis dalam menyelesaikan isu-isu yang langsung terkait dengan materi yang dipelajari, mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir secara analitis dan reflektif. Proses tersebut mendorong mereka untuk mengeksplorasi informasi dari beragam sumber dan sudut pandang yang mendukung pemecahan masalah secara mendalam. Pembelajaran diarahkan agar siswa terlatih dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, sehingga tercipta atmosfer pembelajaran yang menyenangkan serta mampu memberikan pemahaman yang mendalam bagi siswa (Ramadhan dkk., 2024).

Pembelajaran Pancasila juga mempunyai tujuan untuk menciptakan rasa cinta tanah air serta sikap toleransi serta keadilan sosial di kalangan siswa. Selain itu, proses pembelajaran Pancasila harus lebih menekankan pada pendekatan yang pusatnya terhadap siswa, di mana guru mempunyai peran dalam memandu dan fasilitator pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat aktif terlibat pada kegiatan belajar, sehingga memperkokoh interpretasi mereka tentang nilai-nilai moral dan etika dalam Pancasila (Dewi, 2022).

Namun kenyataannya, kebutuhan ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berpusat pada siswa tersebut belum terpenuhi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Patemon, ditemukan adanya kesenjangan (*gap*) yang nyata antara tuntutan kurikulum dengan kondisi riil proses belajar-mengajar. Kebutuhan mendesak yang perlu diuraikan dan dikembangkan meliputi aspek-aspek berikut: 1) Kebutuhan Inovasi Bahan Ajar Digital yang Interaktif yakni selama ini guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hanya mengandalkan satu-satunya sumber belajar berupa buku paket fisik. Ketiadaan variasi bahan ajar visual menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media digital inovatif seperti e-komik yang mampu menyederhanakan materi abstrak menjadi visual konkret. 2) Kebutuhan Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa yakni model pembelajaran yang berpusat pada guru membuat aktivitas siswa menjadi pasif; mereka cenderung diam, jarang berargumentasi, dan kurang merespons stimulus guru. Berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas V (usia 11-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan objek

nyata dan media dinamis-interaktif untuk memicu rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif mereka. 3) Kebutuhan Penguatan Karakter Berbasis Kearifan Lokal yakni pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan penanaman nilai moral yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa di Bali. Terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan ajaran etika Hindu seperti *Tri Kaya Parisudha* (kesucian pikiran/*manacika*, ucapan/*wacika*, dan perbuatan/*kayika*) ke dalam visualisasi nilai-nilai sila Pancasila, agar siswa tidak sekadar menghafal teori tetapi mampu mengimplementasikannya dalam keharmonisan sosial secara nyata. 4) Kebutuhan Solusi Mengatasi Rendahnya Hasil Belajar yakni fakta di lapangan menunjukkan bahwa 58% nilai hasil belajar sumatif siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah di bawah standar evaluasi. Media e-komik bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang dirancang dengan aplikasi Canva dan dilengkapi kuis interaktif di akhir halaman, sangat dibutuhkan sebagai solusi strategis untuk mendongkrak motivasi, keterbacaan, pemahaman akademis, sekaligus nilai sikap sosial peserta didik secara signifikan.

Tetapi faktanya, dalam proses pembelajaran masih berpatokan pada guru karena guru hanya mempergunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi. Maka, banyak siswa yang tidak berpartisipasi ketika diminta untuk menyampaikan pendapat oleh guru serta teman-temannya. Kondisi riil di lapangan ini mengindikasikan adanya beberapa bentuk *research gap* (kesenjangan penelitian) yang mendasar jika dikomparasikan dengan tinjauan literatur ideal yakni : 1) Gap Empiris (*Empirical Gap*) yaitu terdapat diskrepansi yang nyata antara regulasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan interaktif (Dewi, 2022; Ramadhan dkk., 2024) dengan kenyataan praktis di SD Negeri 1 Patemon. Secara empiris, aktivitas belajar masih bersifat satu arah (*teacher-centered*) melalui metode ceramah monoton, yang berimplikasi langsung pada rendahnya partisipasi, pasifnya siswa dalam berargumen, serta rendahnya hasil belajar sumatif di mana 58% siswa belum mencapai ketuntasan. 2) Gap Konten (*Content Gap*) yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila sejauh ini hanya mengandalkan buku teks fisik yang bersifat tekstual dan abstrak. Terdapat kekosongan muatan lokal yang kontekstual bagi siswa di Bali. Tinjauan literatur menunjukkan pentingnya mengintegrasikan nilai kearifan lokal seperti *Tri Kaya Parisudha* ke dalam materi Pancasila untuk menjembatani teori moral dengan implementasi perilaku sehari-hari siswa, namun konten integratif seperti ini belum tersedia di sekolah tersebut. 3) Gap Teoretis (*Theoretical Gap*) yaitu berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 11-12 tahun (kelas V SD) berada pada tahap operasional konkret, yang membutuhkan visualisasi objek nyata untuk memahami konsep. Ada celah teoretis di mana materi Pancasila yang abstrak dipaksakan melalui metode ceramah verbal tanpa media bantu. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif berbasis multimedia seperti e-komik guna memenuhi kebutuhan teoretis perkembangan kognitif anak pada fase ini. 4) Gap Metodologis/Praktis (*Methodological Gap*) yaitu keterbatasan pemanfaatan teknologi di kelas memicu perlunya pembaruan alat bantu ajar. Pengembangan e-komik interaktif berbasis Canva yang diintegrasikan dengan evaluasi dinamis (kuis di akhir halaman) hadir untuk mengisi celah metodologis ini, beralih dari penggunaan media konvensional ke media digital yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman akademis dan sikap sosial secara simultan.

Media e-komik sangat diperlukan dalam pembelajaran Pancasila karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir melalui kegiatan yang menarik dan interaktif. Media e-komik sebaiknya sederhana, informatif, serta mudah dipahami oleh siswa. Namun kenyataannya, media pembelajaran yang dipergunakan guru saat ini masih kurang memiliki variasi serta terkesan monoton, tanpa unsur visual seperti gambar, warna, dan interaktif yang menarik sehingga menurunkan minat siswa dalam mempelajari Pancasila. Kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran e-komik idealnya telah dikuasai guru dengan baik, tetapi banyak guru yang masih belum mempunyai pemahaman serta kemampuan yang memadai untuk membuat serta menggunakan media e-komik yang sejalan dengan apa yang siswa butuhkan. Sehingga, kegiatan pembelajaran seringkali berlangsung begitu monoton serta kurang menggugah minat belajar siswa (Virdha, dkk., 2025).

Hal ini didukung oleh observasi yang dilaksanakan peneliti ketika kegiatan belajar Pancasila, pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya mempergunakan bahan ajar dari buku paket kelas V dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran kurang melibatkan siswa. Selain itu guru juga lebih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, LKPD, pemberian latihan dan penugasan. Kurangnya bahan ajar atau alat pendukung dalam proses belajar mengajar membuat proses pembelajaran kurang bermakna. Susanti dkk (2024) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa bosan, kurang aktif, dan kurang efisien saat belajar di kelas.

Kondisi riil di lapangan tersebut merefleksikan adanya beberapa bentuk kesenjangan (*gap*) mendasar yang harus diselesaikan, sekaligus menjadi pijakan ditemukannya kebaruan (*novelty*) melalui dialog dengan penelitian terdahulu yakni: 1) Gap Empiris (*Empirical Gap*) yaitu secara empiris, ditemukan jurang pemisah antara tuntutan ideal Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Dewi, 2022; Ramadhan dkk., 2024) dengan realitas di kelas V SD Negeri 1 Patemon yang masih didominasi metode konvensional (ceramah dan penugasan kaku). Dampak empirisnya sangat jelas, yakni menciptakan kebosanan, kepasifan, serta rendahnya hasil belajar sumatif siswa. 2) Gap Teoretis (*Theoretical Gap*) yaitu terdapat ketidaksesuaian teoretis antara cara guru mengajar dengan fase perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Merujuk pada teori Jean Piaget, anak usia 11–12 tahun (kelas V) berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan buku paket teks-sentris secara monolog memaksa siswa berpikir secara abstrak tanpa bantuan visual, yang bertentangan dengan kebutuhan teoretis perkembangan mereka akan objek konkret dan media dinamis. 3) Gap Konten (*Content Gap*) yaitu materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan masih bersifat tekstual-nasional dan belum menyentuh realitas budaya lokal siswa. Ada kekosongan (*gap*) konten kontekstual yang mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kearifan lokal Bali, seperti ajaran etika *Tri Kaya Parisudha* (kesucian pikiran, perkataan, dan perbuatan), untuk membentuk karakter sosial siswa secara nyata. Penelitian ini tidak sekadar mengembangkan media digital untuk mengusir kebosanan, melainkan mengintegrasikan media E-Komik interaktif berbasis Canva dengan substansi nilai kearifan lokal *Tri Kaya*

Parisudha. Melalui dialog literatur ini, penggunaan E-Komik dinilai menjadi solusi paling adaptif karena mampu menjembatani *gap* teoretis (menyediakan visualisasi konkret bagi anak usia SD), *gap* empiris (mengubah pembelajaran pasif menjadi interaktif melalui kuis di akhir halaman), serta *gap* konten (menginternalisasikan nilai Pancasila lewat contoh nyata perilaku *Tri Kaya Parisudha* dalam budaya Bali).

Salah satu jenis media pembelajaran digital yang bisa digunakan ialah e-komik materi nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang dimaksud yaitu dengan cerita visual yang menghubungkan kesucian pikiran (*manacika*), ucapan (*wacika*) dan tindakan (*kayika*) yang berkaitan dengan nilai sila-sila Pancasila. Media ini menggabungkan unsur gambar, tulisan dengan kegiatan interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. E-komik materi nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memuat bagian-bagian seperti pengantar materi, penjelasan konsep secara visual, serta latihan soal interaktif yang tersusun secara sistematis. Penggunaan media ini bisa memberikan peningkatan motivasi belajar siswa karena pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan menarik, serta mudah diakses melalui komputer atau laptop (Ardiawan, 2025).

Melalui wawancara yang dilaksanakan bersama salah satu guru pada SD N 1 Patemon mendapatkan informasi terkait hingga saat ini belum adanya guru yang memanfaatkan e-komik dengan bermuatan *Tri Kaya Parisudha* selama proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipergunakan masih terbatas dengan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Kondisi ini memberikan dampak proses pembelajaran menjadi kurang variatif serta interaktif, sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang lebih menarik, relevan, serta sejalan dengan apa yang siswa butuhkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

E-komik yang peneliti gunakan solusi dengan adanya permasalahan yang dijelaskan ialah e-komik dengan berbantuan aplikasi *Canva*. E-komik dengan bermuatan *Tri Kaya Parisudha* secara umum bisa dikerjakan disemua aplikasi maupun *website*, seperti *Canva*. *Canva* ialah sebuah aplikasi yang mempergunakan akses jaringan internet yang gunanya untuk menciptakan berbagai macam desain contohnya bisa dipergunakan dalam perancangan pembuatan desain video pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa serta mudah dipergunakan dengan guru. *Canva* mampu menjadi sarana yang interaktif karena memudahkan siswa dalam memahami pelajaran (Rahmawati, dkk., 2023). Selain itu, peneliti juga menambahkan muatan *Tri Kaya Parisudha*. *Tri Kaya Parisudha* mencakup *Manacika Parisudha* (pikiran suci), *Wacika Parisudha* (ucapan suci), dan *Kayika Parisudha* (perbuatan suci) sebagai satu kesatuan yang saling terkait. Pikiran yang baik menyampaikan ucapan positif, yang kemudian mengarahkan tindakan benar untuk mencapai keharmonisan hidup. E-komik bermuatan *Tri Kaya Parisudha* mengilustrasikan penerapan *Tri Kaya Parisudha* melalui kisah sehari-hari, seperti menghindari pikiran negatif, ucapan kasar, atau tindakan merugikan orang lain (Ardiawan, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah banyak mengkaji efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran. Penelitian oleh Sukmaningrum dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan komik konvensional atau cetak mampu meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Namun, komik cetak memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas, biaya produksi, serta sifatnya yang statis. Menjawab keterbatasan tersebut, penelitian dari Pratama & Setiawan (2023) mulai beralih menggunakan e-komik (komik digital) berbasis web yang terbukti lebih praktis dan menarik bagi generasi *digital native*. Di sisi lain, penelitian mengenai aplikasi Canva oleh Lestari (2023) menegaskan bahwa platform ini sangat efektif bagi guru untuk memproduksi media pembelajaran visual yang estetik secara cepat karena menyediakan ribuan templat gratis. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu yang menggabungkan e-komik dan Canva umumnya hanya berfokus pada penyajian materi kognitif murni (seperti IPA atau Matematika) tanpa adanya kedalaman internalisasi nilai karakter sosial (Widiastuti, 2024).

E-komik ini mengolaborasikan materi nasional Pendidikan Pancasila dengan nilai kearifan lokal Bali, yaitu *Tri Kaya Parisudha* (kesucian pikiran, perkataan, dan perbuatan). Hal ini mengubah materi Pancasila yang abstrak menjadi narasi visual yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berbeda dengan e-komik pada penelitian terdahulu yang cenderung bersifat linier-pasif, e-komik berbasis Canva dalam penelitian ini didesain secara interaktif dengan menyisipkan kuis evaluasi dinamis di akhir halaman. Format ini berfungsi menstimulus partisipasi aktif siswa kelas V secara langsung dan memecah kemonotonan metode ceramah.

Dengan demikian peneliti berniat untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media e-komik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik serta peningkatan motivasi siswa, peneliti berharap penelitian ini bisa digunakan oleh siswa dengan mudah berdasarkan kemampuan belajar mereka. Berdasarkan pernyataan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul yang telah disusun yakni “Pengembangan E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng”.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan mempergunakan jenis *Research and Development* (R&D), peneliti dan pengembang berupaya menciptakan nilai tambah yang signifikan yang dapat memajukan standar dan kualitas dalam bidang terkait (Branch, 2009). Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mempergunakan model ADDIE yang ialah sebuah model pengembangan yang dipilih untuk mengembangkan produk. Model ADDIE mencakup 5 tahapan yakni *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Lokasi yang digunakan penelitian ini terletak di SD N 1 Patemon, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penelitian ini dilaksanakan tahun 2026/2027 semester genap atau dua. Untuk memastikan produk e-komik bermuatan *Tri Kaya Parisudha* layak dan efektif digunakan, instrumen dan tahapan pengujian diuraikan secara mendetail sebagai berikut: 1) Uji Kelayakan dan Validitas Ahli (*Expert Judgment*), tahap ini

dilakukan pada fase *Develop* (Pengembangan) untuk mengukur validitas teoritis produk sebelum diujicobakan di kelas. Subjek validitas terdiri dari para ahli yang memvalidasi media yang akan dikembangkan seperti ahli media (2 orang), ahli materi/isi (2 orang) dan ahli Bahasa (2 orang) yang akan dilakukan oleh dosen di Kampus IAHN Mpu Kuturan yang ahli dalam bidangnya dan guru senior di masing-masing ahli. 2) Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat tingkat keterpakaian produk di lapangan. Subjek kepraktisan terdiri dari guru serta siswa yang berada pada SD N 1 Patemon untuk menguji kepraktisan e-komik dengan bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang akan dikembangkan. Serta, pada siswa kelas V di SD N 1 Patemon dengan jumlah siswa 12 siswa. Guru dan siswa diminta mengisi angket respon kepraktisan setelah proses pembelajaran selesai. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu: 1) Observasi pada penelitian ini berlaku dengan cara pengamatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan siswa kelas V di SD N 1 Patemon. 2) Wawancara pada penelitian ini dilaksanakan dengan wali kelas V di SD N 1 Patemon dengan tujuan untuk menggali informasi terkait kendala maupun media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran pancasila yang dimiliki siswa. 3) Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan beberapa tahapan mulai dari data dikumpulkan, dipilih, diolah, dan disimpan informasi pada wujud gambar, tulisan, atau catatan. 4) Angket adalah instrumen survei yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dengan tujuan mendapatkan pendapat dari para responden (para ahli, guru, dan siswa). Pada penelitian ini analisis data yang dipergunakan ialah teknik analisis deskriptif kualitatif (untuk mereduksi saran/kritik dari para ahli dan guru) maupun kuantitatif (untuk mengolah skor validitas, dan kepraktisan).

PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk adalah tahap analisis, sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Pada tahap analisis dilaksanakan empat tahapan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, menganalisis materi atau kurikulum yang digunakan, menganalisis karakteristik sasaran serta menganalisis media. Empat komponen yang dianalisis pada bagian ini yaitu analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum dan media. Analisis kebutuhan pada penelitian ini bisa disimak pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Kegiatan	Hasil
1. Observasi	Hasil observasi menjelaskan bahwa sarana dan prasana yang mendukung untuk proses pembelajaran berupa LCD proyektor, wifi, dan <i>chromebook</i> yang mendukung dalam proses pembelajaran
2. Wawancara	Didapatkan informasi melalui wawancara bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i> dalam pembelajaran Pancasila. Berdasarkan angket analisis kebutuhan, didapatkan hasil bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i> .

Karakteristik peserta didik SD umumnya begitu cepat bosan terhadap kegiatan belajar yang monoton dan pembelajaran yang dianggap sulit. Sehingga, sangat penting agar dilaksanakan sebuah pengembangan bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran Pancasila di kelas V. Data awal yang peneliti dapatkan pada penelitian yang dilaksanakan sangat memberi dukungan pelaksanaan pengembangan produk e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Pada tahap analisis kurikulum, dilaksanakn pengumpulan informasi terkait kurikulum yang diterapkan di SD N 1 Patemon. Berdasarkan informasi yang diperoleh, SD N 1 Patemon menggunakan kurikulum merdeka. Pada tahap analisis media mencari pedoman tentang kriteria atau karakteristik media yang baik dan relevan. Media pembelajaran e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang baik adalah terdapat gambar yang menarik perhatian siswa, pemaparan materi yang jelas dan tampilan gambar yang digunakan terlihat jelas.

2. Tahap Desain (Design)

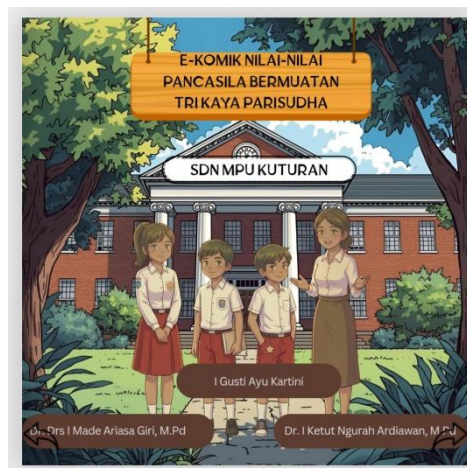
Peneliti memanfaatkan beragam sumber untuk dasar utama dalam perancangan instrumen penilaian kualitas media. Instrumen ini meliputi penilaian kepada kualitas media, penyesuaian materi serta bahasa yang digunakan saat akan dinilai bersama ahli, maupun kepraktisan untuk menerapkan media bersama guru serta peserta didik. Instrumen-instrumen ini disusun dengan istimewa untuk sejalan dengan aspek-aspek yang dievaluasi oleh bahan ajar. Peneliti menyiapkan *website* pendukung dalam pembuatan e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yaitu:

Tabel 2. Sarana Pendukung Pembuatan E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*

No.	Website	Keterangan
1.	Canva	Canva adalah website yang peneliti gunakan untuk membuat e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i> . Peneliti dapat membuat media yang mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran.
2.	Heyzine	Heyzine adalah website yang peneliti gunakan untuk mengubah e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i> menjadi <i>flipbook</i> interaktif.

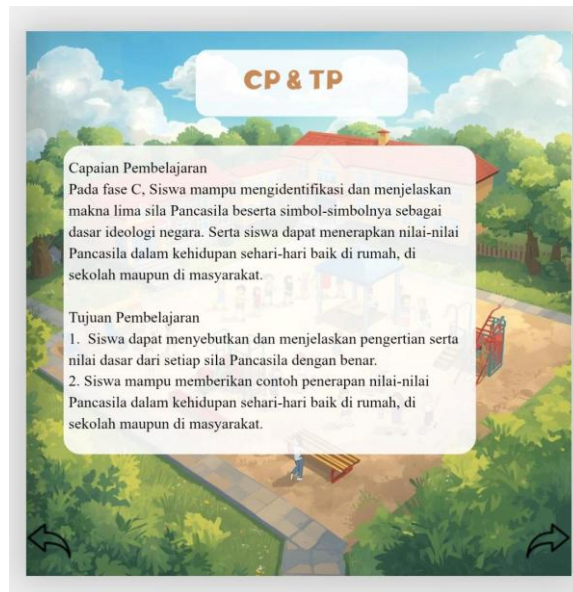
Perancangan e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Pembelajaran yang interaktif mampu memberikan peningkatan minat belajar peserta didik. Pada perancangan digunakan aplikasi *Canva* sebagai platform yang utama untuk menyusun e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* agar lebih menarik dan interaktif. E-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* diawali pada penentuan judul serta menganalisis materi yaitu materi nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya pengumpulan referensi buku-buku pelajaran, serta materi terkait nilai-nilai Pancasila. E-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dikembangkan agar memiliki tampilan yang menarik. Penggunaan warna dan elemen visual dipilih dengan teliti untuk menciptakan keselarasan yang meningkatkan kenyamanan pengguna. Penjelasan masing-masing bagian pada e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* sebagai berikut:

1) Tampilan Halaman Cover E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*



Gambar 1 Tampilan Halaman Cover

2) Tampilan Halaman CP & TP E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*



Gambar 2 Tampilan CP & TP

3) Tampilan Halaman Materi E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*



Gambar 3 Tampilan Halaman Materi

4) Tampilan Halaman Kesimpulan E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Kesimpulan

5) Tampilan Halaman Refleksi Siswa E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Refleksi Siswa

6) Tampilan Kuis E-Komik Nilai-Nilai Pancasila Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
Pendidikan Pancasila • Kelas V SD • Fase C
Materi: Pancasila sebagai Dasar Negara — Nilai-Nilai dan Penerapannya

Nama : _____
No. Absen : _____

Capaian Pembelajaran
Pada fase C, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan makna lima sila Pancasila beserta simbol-simbolnya sebagai dasar ideologi negara, serta menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat.

Tujuan Pembelajaran
1. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian serta nilai dasar dari setiap sila Pancasila dengan benar.
2. Siswa mampu memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat.

Tarik garis pada gambar yang sesuai dengan penerapan sila-sila Pancasila berikut ini!

Sila 1 Sila 2 Sila 3 Sila 4 Sila 5

Below the sila boxes are five illustrations: 1. A person working in a field. 2. A family sitting around a table. 3. A group of people in a meeting. 4. A person reading a book. 5. A group of people playing sports.

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kuis

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahapan pengembangan produk, peneliti fokusnya dalam pembuatan e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang menarik, berdaya guna, dan yang valid dan praktis. Langkah awal dilibatkan proses validasi produk bersama para ahli. Tahapan tersebut melibatkan sejumlah langkah contohnya mengevaluasi apakah e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* sudah sejalan dengan tujuan pembelajaran kemudian apakah interaktivitasnya sejalan dengan harapan. Kemudian, peneliti juga melaksanakan uji kepraktisan produk. Uji validitas produk dilaksanakan bersama 6 ahli dosen yang menjadi penilai e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha*, penilaian dilaksanakan oleh ahli media, materi, serta bahasa. Tahapannya ialah bagian di tahapan *Development* (Pengembangan) untuk model ADDIE, yang fokusnya pada pengujian serta sempurnanya produk sebelum media akan peneliti terapkan maupun dilaksanakan uji kepraktisan.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai		S ¹	S ²	Σx	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2						
1	5	4	4	3	7	8	0,63	Tinggi
2	5	4	4	3	7	8	0,63	Tinggi
3	5	4	4	3	7	8	0,63	Tinggi
4	5	4	4	3	7	8	0,63	Tinggi
5	4	5	3	4	7	8	0,63	Tinggi
6	5	4	4	3	7	8	0,63	Tinggi
7	4	5	3	4	7	8	0,63	Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
9	4	5	3	4	7	8	0,63	Tinggi
10	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
Rata-Rata							0,64	Tinggi

Melalui tabel, terlihat terkait nilai validitas ahli materi ialah 0,64. Apabila dilihat dengan kriteria validitas produk, skor validitas oleh ahli materi berada di rentangan 0,6 - 0,79, yang menunjukkan tingkatan validitas yang tinggi. Oleh karena itu, e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng memiliki validitas yang tinggi. Adapun, review para ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Review Ahli Materi

Ahli Materi	Review Ahli
I	Ada <i>typo</i> halaman 1 pengantar “berprasangka”
III	Sudah bagus

Data yang didapatkan pada para ahli media diolah menggunakan rumus Aiken V sehingga diperoleh hasil analisis data dari ahli media yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Media

Butir	Penilai		S ¹	S ²	Σx	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2						
1	5	5	4	4	8	11	0,72	Tinggi
2	4	4	3	3	6	11	0,54	Sedang
3	4	5	3	4	7	11	0,63	Tinggi
4	4	5	3	4	7	11	0,63	Tinggi
5	5	5	4	4	8	11	0,72	Tinggi
6	5	5	4	4	8	11	0,72	Tinggi
7	5	4	4	3	7	11	0,63	Tinggi
8	4	5	3	4	7	11	0,63	Tinggi
9	4	5	3	4	7	11	0,63	Tinggi
10	4	5	3	4	7	11	0,63	Tinggi
Rata-Rata							0,64	Tinggi

Berdasarkan data tabel di atas, dapat disimak bahwa nilai validitas dari ahli media ialah 0,64. Jika disimak dengan kriteria validitas produk sejalan dengan ketentuan, skor validitas oleh ahli media berada pada rentangan 0,6 - 0,79, menandakan tingkat validitas yang tinggi. Dengan demikian, kesimpulannya bahwa e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng memiliki validitas yang tinggi. Adapun, review para ahli media dipaparkan dalam tabel berikut

Tabel 6. Review Ahli Media

Ahli Media	Review Ahli
I	Sudah bagus
III	1. Font CP & TP diperbesar 2. Tambahkan petunjuk penggunaan

Data yang diperoleh dari ahli bahasa diolah menggunakan rumus Aiken V. sehingga diperoleh hasil analisis data dari ahli bahasa yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai		S ¹	S ²	Σx	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2						
1	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
2	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
3	4	5	3	4	7	8	0,63	Tinggi
4	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
5	4	5	3	4	7	8	0,63	Tinggi
6	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
7	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
9	5	5	3	4	7	8	0,72	Tinggi
10	5	5	4	4	8	8	0,72	Tinggi
Rata-Rata							0,70	Tinggi

Adapun, review para ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Review Ahli Bahasa

Ahli Bahasa	Review Ahli
I	Sudah bagus
II	1. Tanda titik digunakan di narasi, di percakapan tidak 2. Kata <i>Bully</i> jika asing cetak miring 3. Ukuran font pada narasi diperbesar

Berdasarkan data tabel di atas, dapat disimak bahwa nilai validitas dari ahli bahasa ialah 0,70. Jika dilihat melalui kriteria validitas produk, skor validitasnya oleh ahli bahasa berada pada rentangan 0,6 – 0,79, menandakan tingkat validitas yang tinggi. Sehingga, kesimpulannya bahwa e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng memiliki validitas yang tinggi.

Produk e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* telah melalui tahap uji validitas produk oleh ahli materi, media, dan bahasa. Revisi tersebut didasarkan pada masukan serta saran yang para ahli berikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Revisi ini bertujuan agar menyempurnakan

media pembelajaran atau produk yang dikembangkan agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Diharapkan dari perbaikan produk tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta sejalan pada kebutuhan pembelajaran. Hasil dari proses revisi produk e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng dapat dilihat dalam berikut:

Tabel 9. Hasil Revisi Produk

Ada *typo* halaman 1 pengantar “berprasangka”

Before

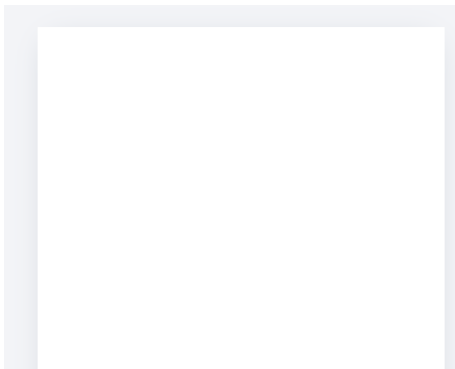


After



Tambahkan petunjuk penggunaan

Before



After



Tanda titik digunakan di narasi, di percakapan tidak

Before

After



Kata *Bully* jika asing cetak miring

Before



After



Ukuran font pada narasi diperbesar

Before



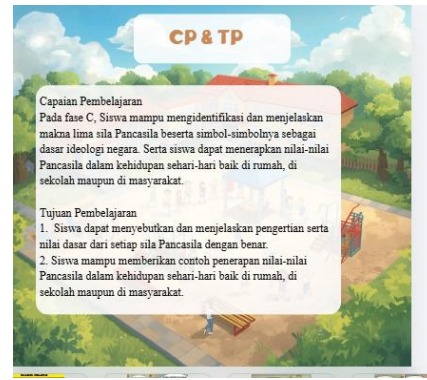
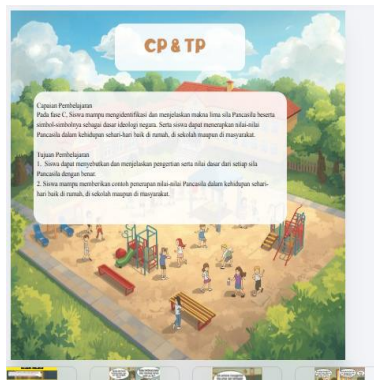
After



Font CP & TP diperbesar

Before

After



Data yang diperoleh dari guru atau praktisi diolah menggunakan rumus rata-rata atau mean, sehingga diperoleh hasil analisis data dari guru atau praktisis yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Kepraktisan Guru/praktisi

Responden	$\sum x$ (<i>Butir 1 – 10</i>)	n	Hasil= $\frac{\sum x}{n} \times 100\%$
R1	47	50	94%
R2	47	50	94%
R3	47	50	94%
Rata-Rata			94%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat terkait nilai kepraktisan oleh guru atau praktisi adalah 94%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk, skor kepraktisan oleh praktisi maupun guru ada pada rentangan 90%-100% yang menjelaskan tingkat kepraktisannya yang sangat praktis.

Tabel 11. Hasil Akhir Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	$\sum x$ (<i>Butir 1 – 10</i>)	n	Hasil= $\frac{\sum x}{n} \times 100\%$
R1	46	50	92%
R2	48	50	96%
R3	48	50	96%
R4	48	50	96%
R5	46	50	92%
R6	46	50	92%
R7	47	50	94%
R8	46	50	92%
R9	46	50	92%
R10	46	50	92%
R11	47	50	94%
R12	45	50	90%
Rata-Rata			93%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai kepraktisan oleh peserta didik adalah 93%. Apabila disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produknya, skor

kepraktisan dari peserta didik ada pada rentangan 90%-100% yang menjelaskan tingkat kepraktisannya yang sangat praktis.

Tahap analisis (*Analyze*) pada model ADDIE merupakan langkah awal yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dalam pengembangan e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Pada tahap ini, dilakukan empat analisis utama yakni analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum dan analisis media. Hasil dari tahapan analisis ini menjadi dasar dalam merancang e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SD N 1 Patemon.

Pengembangan e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Pancasila melalui pemanfaatan teknologi digital yang modern. Media pembelajaran e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tampilan e-komik nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* didesain menarik dengan pemilihan warna dan elemen visual yang selaras guna meningkatkan kenyamanan pengguna. Pada penyusunannya, aplikasi *Canva* digunakan sebagai platform utama.

Temuan kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini sangat mendukung (sejalan dengan) Grand Theory Jean Piaget. Hasil validitas tinggi (0,64–0,70) serta kepraktisan di atas 93% membuktikan secara empiris bahwa anak kelas V SD (fase operasional konkret) memberikan respon luar biasa positif ketika materi abstrak Pancasila disajikan dalam wujud gambar konkret melalui e-komik. Temuan ini juga mendukung penelitian terdahulu dari Susanti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa kemonotonan belajar memicu kepasifan siswa. Hadirnya e-komik berbasis *Canva* dan *Heyzine* terbukti berhasil membalikkan kondisi tersebut, mengubah kelas yang pasif menjadi interaktif dan dinamis. Namun, hasil penelitian ini sekaligus merevisi atau memperbarui perspektif dari penelitian Widiastuti (2024) yang menyatakan bahwa platform *Canva* cenderung hanya optimal untuk memvisualisasikan materi kognitif eksakta (seperti Matematika dan IPA). Penelitian ini membuktikan bahwa lewat kreativitas penataan alur cerita dan integrasi nilai lokal, *Canva* juga sangat kuat dan efektif untuk memvisualisasikan pendidikan moral-afektif seperti Pancasila.

Secara teoretis dan praktis, penelitian pengembangan ini memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan yaitu penelitian ini memberikan contoh konkret bagaimana mengolaborasikan aplikasi desain (*Canva*) dengan teknologi *flipbook* interaktif (*Heyzine*) untuk menciptakan media pembelajaran dua arah yang murah, adaptif, dan mudah diakses oleh sekolah dasar di daerah. Serta, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah materi Pendidikan Pancasila melalui model integrasi kearifan lokal. Konsep universal nilai Pancasila berhasil diinternalisasikan secara harmoni dengan nilai lokal Bali (*Tri Kaya Parisudha*), yang menjadi cetak biru (*blueprint*) bagi pendidik lain dalam mengembangkan bahan ajar berbasis karakter kedaerahan di seluruh Indonesia.

KESIMPULAN

Tujuan dari kesimpulan adalah untuk membantu pembaca memahami Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian e-komik nilai-nilai pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan. Media *e-komik* nilai-nilai Pancasila bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Patemon dikembangkan mempergunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Media ini didesain secara visual dan interaktif menggunakan aplikasi Canva, serta dilengkapi dengan materi, kesimpulan, refleksi, dan kuis. Berdasarkan uji validitas ahli, *e-komik* ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan kategori "Tinggi" pada seluruh aspek, dengan rincian skor: validitas materi (0,64), validitas media (0,64), dan validitas bahasa (0,70).

REFERENSI

- Afidati, M., & Malasari, P. N. (2023). Pembelajaran Matematika yang Bermakna Menggunakan Pendekatan Teori Kognitivisme. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 67-77.
- Aghni, R. I. (2021). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181-194.
- Ardiawan, I. K. N. (2025). *Buku Pengayaan Pendidikan Pancasila Bermuatan Tri Kaya Parisudha: Jati Diri dan Lingkunganku (untuk Kelas V SD/MI)*. Nilacakra.
- Aryani, E. D., Fadrijin, N., Azzahro, T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. *Gema Keadilan*, 9(3), 186-198.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89-100.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of student research*, 1(1), 282-294.
- Dewi, R. K. (2022). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kiswara, K. A. T. (2025). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pendidikan Moderasi Beragama Berbasis Teks Susastra Hindu di Kota Denpasar. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(2), 34-48.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., & Irmayanti, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45-54.
- Nadirah, S. P., Pramana, A. D. R., & Zari, N. (2022). *metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, mix method (mengelola Penelitian Dengan Mendeley dan Nvivo)*. CV. Azka Pustaka.
- Pramiswari, N.L. (2025). *Pengembangan E-LKPD Berorientasi Kearifan Lokal Berbantuan Liveworksheet Mapel Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Buleleng*. Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan.
- Pratami, F., Sari, N. D., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). Pengembangan E-komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 91-101.
- Rahmawati, D., Suharni, N. A., Ambulani, N., & Widyatiningtyas, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 117-122.
- Ramadhan, A., Susanto, B., & Wibowo, C. (2024). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Pengembangan Berpikir Kritis Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Virdha, N., Nurhasanah, N., & Sari, Y. (2025). Pengembangan E-Comic KEMBARA sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. *Kompetensi*, 18(1), 45-58.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yunita, Y., Zainuri, A., Ibrahim, I., Zulfi, A., & Mulyadi, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal of Educational Management*, 16-25.