

Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital terhadap Pemahaman Konsep Norma dalam Kehidupan Siswa Sekolah Dasar

Wawan Shokib Rondli¹, Yuli Khoirinnida²

¹Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Magister Pendidikn Dasar, Universitas Muria Kudus

²Sekolah Dasar Negeri Ringinkidul

e-mail:wawan.shokib@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 24 Juni 2025

Revisi: 1 Juli 2025

Disetujui: 8 Juli 2025

Dipublikasikan: 1 Agustus 2025

Keyword

Discovery learning

Komik Digital

Norma Sosial

Pemahaman Konsep

Sekolah Dasar

Abstract

Understanding the concept of social norms is a crucial foundation in character building for students from elementary school onward. The subject "Norma dalam Kehidupan" is often not fully understood by elementary school students because the presentation is abstract and lacks visual aids. This study aims to signify the effect of implementing the Discovery Learning model assisted by digital comic media on elementary school student's understanding of the concept of social norms. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The research subjects were 27 fifth-grade students at one of the public elementary schools in Grobogan Regency. The research instrument was a multiple-choice test given before and after the treatment. The analysis result showed a gain in the average score from 64.07 in the pretest to 84.81 in the posttest, with a percentage increase of 32.3%. The application of the Discovery Learning model provides space for students to build knowledge through the process of exploration and proof of concept, while digital comic media makes it easier to visualize social norm situations in everyday contexts. The combination of the two has proven effective not only in improving students' conceptual understanding but also in encouraging active involvement and emotional responses to the material. This study shows that discovery-based learning supported by contextual visual media can be a strategic alternative to strengthening social values at the elementary school level.

PENDAHULUAN



Materi *Norma dalam Kehidupan* pada jenjang pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa dan membimbing mereka memahami aturan sosial serta tanggung jawab dalam masyarakat (Alfanda Annur et al., 2023; Viridi et al., 2023). Namun, di banyak sekolah, penyampaian materi masih bersifat tekstual dan abstrak, sehingga siswa kesulitan untuk mengaitkannya dengan pengalaman nyata. (Pambudi et al., 2024) mengemukakan bahwa penggunaan media visual dapat memperkuat retensi nilai, sementara (Monigir et al., 2025) menunjukkan bahwa ilustrasi cerita membantu siswa menjembatani pemahaman antara konsep dan realitas. Selanjutnya, (Simanjuntak & Nendissa, 2025) menunjukkan bahwa media interaktif membuka ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan menghayati nilai kehadiran elemen visual dalam pembelajaran nilai tuturno meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam. Aisyah et al. (2025) dan Karima et al. (2024) juga menegaskan bahwa menanamkan norma melalui konteks budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih relevan dan efektif.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menjadi pilihan yang efektif karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun konsep melalui eksplorasi (Hatningsih & Hanik, 2023). Sementara itu Asy'ari (2020) menjelaskan bahwa langkah-langkah eksplorasi seperti orientasi, investigasi, dan refleksi membantu siswa memahami norma sosial secara lebih bermakna. Karna et al. (2025) menambah bahwa model ini, bila dilengkapi media digital edukatif, mampu

meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Begitu juga [Manora et al. \(2024\)](#) melihat bahwa gaya pembelajaran berbasis penemuan membawa dampak positif terhadap keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses diskusi nilai. Selain itu, [Milala et al. \(2022\)](#) mengemukakan bahwa kombinasi strategi dan media mendukung pengembangan afeksi dan aspek psikomotorik siswa, sedangkan [Farhin et al. \(2023\)](#) menyimpulkan bahwa refleksi nilai melalui aktivitas kolaboratif memperkuat pemahaman siswa.

Dalam ranah komik digital, ([Nurfauzi et al., 2024](#); [Wulandari, 2024](#)) mencatat bahwa komik memudahkan siswa merangkai narasi kehidupan sehari-hari dengan nilai norma yang disampaikan, meningkatkan keterhubungan emosional dengan materi. [Prasasti dan Anas \(2023\)](#) menemukan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik modern dan mendorong diskusi nilai interaktif. [Ratih et al. \(2025\)](#) menegaskan bahwa ilustrasi berkaitan budaya lokal menjadikan nilai sosial lebih relevan. [Cahyan & Drs. Paulus Wahana \(2025\)](#) dan [Teknodik et al. \(2021\)](#) juga menemukan bahwa media visual berbasis budaya lokal mampu memperkuat internalisasi nilai.

Sementara itu, penelitian lain oleh [Suri et al. \(2024\)](#) menunjukkan bahwa siswa belajar nilai dengan lebih antusias jika media pembelajaran kontekstual dan sesuai dengan lingkungan mereka, sedangkan [Friedrich Pollock et al., \(2024\)](#) memiliki pemikiran yang mengungkapkan bahwa media digital memberikan kestabilan dalam gagasan abstrak mengenai norma sosial. [Muhammad, \(2024\)](#) menemukan peningkatan motivasi hingga 30% ketika komik digital mendukung strategi *Discovery Learning*, sementara [Siregar et al., \(2024\)](#) menunjukkan bahwa pendekatan berupa penemuan mandiri bermanfaat untuk membentuk karakter reflektif. Beberapa penelitian telah dilakukan namun, hanya menguji model eksploratif tanpa melengkapi media digital ([Christyastari & Herlina, 2024](#)). Begitu juga hanya melihat pengaruh media visual tanpa strategi pembelajaran aktif ([Lestari et al., 2021](#); [Pranata et al., 2021](#)). Penelitian ini berusaha mengakomodir kedua kekurangan tersebut dengan mengintegrasikan *Discovery Learning* dan media komik digital, sejalan dengan prinsip Piaget bahwa anak usia SD lebih mampu memahami melalui tahap operasional konkret ([Alifviana, 2025](#); [Santiani et al., 2024](#)). Strategi ini dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang kohesif antara proses kognitif dan konteks kehidupan nyata siswa.

Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk menguji secara kuantitatif efektivitas kombinasi pendekatan eksploratif dan media digital pada pemahaman siswa terhadap norma sosial. Dengan merespon temuan-temuan sebelumnya ([Rachman Riyadi, 2025](#); [Sari et al., 2025](#)), penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran pendidikan nilai yang lebih holistik dan kontekstual di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe one group pretest-posttest design. Model ini digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan berupa pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media komik digital terhadap pemahaman konsep norma dalam kehidupan. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan praktis di mana kelas tidak dapat dibagi secara acak, namun tetap memungkinkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini bertujuan agar dapat direplikasi oleh peneliti lain dengan tahapan yang sistematis dan jelas.

Alat utama dalam penelitian ini adalah: (1) Media pembelajaran berupa komik digital interaktif yang dikembangkan berdasarkan materi "Norma dalam Kehidupan" untuk siswa kelas V SD. (2) Perangkat keras seperti laptop dan LCD proyektor untuk menampilkan komik digital. (3) Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disusun berdasarkan sintaks *Discovery Learning*, dan (4) Instrumen

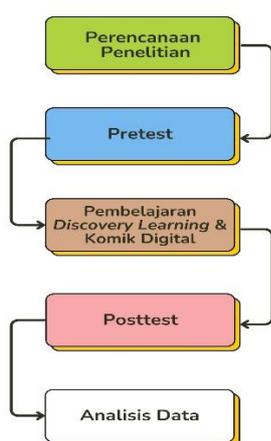
Rondli, dkk (Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital....)

tes objektif berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli materi dan diuji validitas empiriknya. Sedangkan bahan yang dipilih adalah media berbasis narasi visual (komik) dengan karakter lokal dan situasi sosial yang umum dialami siswa. Komik digital dinilai sebagai bahan terbaik karena mendukung keterlibatan kognitif dan afektif siswa, serta dapat mengilustrasikan nilai norma secara kontekstual dan menarik.

Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas V salah satu SD Negeri di Kabupaten Grobogan. Mereka merupakan peserta didik aktif dengan latar belakang sosial ekonomi menengah dan homogen secara usia (10–11 tahun). Penelitian dilakukan terhadap satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol, dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Objek penelitian adalah pemahaman konsep norma dalam kehidupan yang ditunjukkan melalui skor tes sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Sedangkan karakteristik siswa kelas V pada umumnya berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget, sehingga pembelajaran berbasis pengalaman dan visualisasi sangat relevan. Mereka sudah pernah mendapatkan pengenalan awal tentang norma, namun pembelajaran sebelumnya bersifat konvensional. Penelitian ini berusaha mengakomodasi kebutuhan belajar aktif dan kontekstual sesuai karakter perkembangan siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dijabarkan sebagai berikut: (1) Perencanaan dan Persiapan meliputi: Menyusun perangkat pembelajaran (RPP (Modul Ajar), LKPD, media komik digital, Menyusun dan menguji instrumen penelitian, dan Validasi ahli terhadap media dan instrument; (2) Pelaksanaan Penelitian dimulai dari pemberian pretest untuk mengukur pemahaman awal, kemudian pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media komik digital dalam tiga pertemuan (masing-masing 2 x 35 menit), kemudian pemberian posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman; (3) Evaluasi dan Analisis melalui skoring hasil pretest dan posttest sedangkan analisis menggunakan gain score dan uji signifikansi.

Ilustrasi tahapan penelitian dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar. 1. Ilustrasi tahapan penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan: Pretest dan posttest berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep norma, Observasi selama pembelajaran untuk melihat keterlibatan siswa secara afektif dan kognitif, dan Dokumentasi untuk mencatat proses dan interaksi pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 13 hingga 22 Mei 2025, di ruang kelas sesuai jadwal pelajaran resmi sekolah.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial, tanpa menggunakan software statistik. Perhitungan dilakukan secara manual menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep norma. Analisis deskriptif dimulai dari menghitung nilai rata-rata (mean), selisih skor (gain), dan persentase peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil dari N-Gain dapat diinterpretasikan menurut klasifikasi Hake (1999):

- o Tinggi: $> 0,7$
- o Sedang: $0,3 - 0,7$
- o Rendah: $< 0,3$

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, digunakan uji t dua sampel berpasangan (paired sample t-test) secara manual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan komik digital terhadap pemahaman konsep norma pada siswa kelas V SD di Kabupaten Grobogan. Sebanyak 27 siswa menjadi responden. Pengukuran dilakukan menggunakan tes objektif sebelum (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Rata-rata skor pretest adalah 64,07, sedangkan posttest meningkat menjadi 84,81. Dengan demikian terjadi peningkatan skor sebesar 20,74 poin, atau sekitar 32,30%, yang menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam pemahaman siswa setelah perlakuan.

Peningkatan ini diperkuat dengan nilai gain normalisasi (N-Gain) sebesar 0,61, yang termasuk kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999). Artinya, secara umum terdapat peningkatan pemahaman konsep norma dalam kehidupan yang cukup berarti.

Jenis Tes	Rata-rata	Selisih	Persentase
Skor			Peningkatan
Pretest	64,07	–	–
Posttest	84,81	20,74	32,30%

Tabel 1. Rangkuman nilai rata-rata pretest dan posttest serta peningkatannya

Analisis inferensial dilakukan secara manual melalui uji t dua sampel berpasangan, menunjukkan nilai t hitung yang signifikan dibanding t tabel pada taraf kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan 26. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran bukan disebabkan oleh kebetulan semata, melainkan karena efek perlakuan yang diberikan.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar ini selaras dengan teori Vygotsky tentang *zona perkembangan proksimal (ZPD)*, di mana siswa dapat mencapai pemahaman lebih tinggi melalui bimbingan yang tepat dan media yang mendukung perkembangan kognitif mereka. Komik digital sebagai media pembelajaran menyediakan visualisasi konkret dan narasi kontekstual, yang sangat mendukung karakteristik siswa usia sekolah dasar ([Aini et al., 2023](#)). Penelitian ini memperkuat temuan dari ([Herlina et al., 2025](#); [Yusnaldi et al., 2025](#)) yang menunjukkan bahwa media komik digital mendorong peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti norma dan nilai sosial. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mengingat isi materi, namun membangun pemahaman yang lebih dalam melalui keterlibatan emosional terhadap karakter dalam komik.

Penerapan model *Discovery Learning* yang sistematis memberikan ruang eksplorasi dan penemuan mandiri, sebagaimana dijelaskan oleh [Haris et al., \(2025\)](#), yang menyatakan bahwa sintaks *Discovery Learning* membantu siswa membangun konsep melalui pengalaman langsung. Di sinilah pembelajaran menjadi bermakna karena siswa terlibat dalam membangun makna secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pembelajaran juga menjadi lebih kontekstual karena ilustrasi komik menampilkan situasi nyata, misalnya perilaku yang mencerminkan ketaatan pada norma di lingkungan sekolah dan rumah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian [Haris et al., \(2025\)](#) yang menemukan bahwa kontekstualisasi materi melalui visualisasi membantu siswa mengaitkan pengalaman pribadi dengan pengetahuan baru. Keterlibatan afektif siswa juga menjadi perhatian penting. Penelitian ini mengamati bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menjelajahi isi komik dan mendiskusikan makna tindakan tokoh-tokoh dalam cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian [Nisa & Susanto, \(2022\)](#) yang menekankan bahwa media naratif visual dapat meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran konstruktivistik seperti *Discovery Learning* dengan media digital berbasis narasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep norma. Proses kognitif yang terlibat lebih mendalam, dan siswa memiliki peluang untuk membentuk pemahaman melalui eksplorasi, refleksi, dan diskusi. Dukungan terhadap temuan ini juga terlihat dari hasil penelitian lain yang menyebutkan efektivitas model pembelajaran penemuan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan transfer nilai ([Firmansyah, 2024](#); [LINA SURAYYA et al., 2014](#)). Oleh karena itu, pendekatan ini sangat direkomendasikan untuk pembelajaran materi-materi nilai dan sosial di sekolah dasar.

SIMPULAN

Studi ini mengkonfirmasi pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan komik digital dalam meningkatkan pemahaman konsep norma kehidupan pada peserta didik sekolah dasar. Dengan desain kuasi-eksperimen dan pendekatan berbasis partisipasi aktif, pembelajaran yang dirancang mampu membangun pemahaman konseptual melalui proses eksploratif yang terarah serta didukung oleh media visual yang kontekstual. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan capaian kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan afektif siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai sosial secara bermakna. Secara implisit, keseluruhan proses dan temuan dalam penelitian ini telah menjawab rumusan dan tujuan penelitian, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran nilai di

Rondli, dkk (Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital....)

tingkat pendidikan dasar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., Misbahudholam, M. A., Arifah, S., Astutik, C., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Sumenep, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Studi PBSI, P., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan *E-Comic* BAGI Guru SDN Kebunagung II Sumenep. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622–1635. <https://doi.org/10.46306/JABB.V4I2.741>
- Aisyah, K. N., Cahyaningrum, A., Tsuraya, N. N., Nurrizal, I. D., Aini, A. N., & Muhtarom, T. (2025). Analisis 4 Pilar (Pangan, Kesehatan, Lingkungan Hidup, Sosial Budaya) Pendidikan Pada Sanggar Anak Alam dalam Membangun Karakter Kreatif dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 568–577. <https://doi.org/10.37081/JIPDAS.V5I1.2673>
- Alfanda Annur, P., Tunas Bangsa Banjarnegara Eri Susanti, S., Tunas Bangsa Banjarnegara Irega Gelly Gera, S., Tunas Bangsa Banjarnegara, S., & Author, C. (2023). Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Religius di Era Digital menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 271–287. <https://doi.org/10.60132/EDU.V1I3.182>
- Alifviana, M. S. (2025). *Efektivitas Komik Digital Anak Sebagai Mediaedukasi Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas 4tentang Mitigasi Bencana Gempa Bumi di SDN Beji Timur 1 Kota Depok tahun 202*.
- Asy'ari, L. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Kepekaan Sosial Siswa. *Journal Civics And Social Studies*, 4(1), 67–80. <https://doi.org/10.31980/JOURNALCSS.V4I1.253>
- Cahyan, A. D., & Drs. Paulus Wahana, M. H. (2025). Penanaman Nilai Toleransi Melalui Kearifan Budaya Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Sinduadi Timur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 211–221. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.27003>
- Christyastari, W. P., & Herlina, A. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Hots pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 215–231. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I2.13212>
- Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, D. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan “Project Based-Learning.” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 132–136. <https://doi.org/10.61650/JPTK.V1I2.144>
- Firmansyah, H. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Sejarah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7832–7842. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I3.11189>
- Haris, A., Muhamadiyah Bima, U., & Agama Islam, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas 5 MIN Kota Bima.

Rondli, dkk (Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital....)

- Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 381–387.
<https://doi.org/10.51878/SOCIAL.V5I2.5369>
- Hatiningsih, S., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Audiovisual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI NU Islamiyah Kaliwungu Kudus. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 321–329. <https://doi.org/10.57008/JJP.V3I03.533>
- Herlina, H., Indryani, I., & Wulandari, B. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaksi Sosial untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 30–38. <https://doi.org/10.52060/MP.V10I1.2774>
- Karima, M. K., Adha, M. M., Murni, C. I., Egatri, D., Narhendi, N., Handayani, F., Dhany, K. R., Nurhayati, N., & Pangestu, Y. (2024). Evaluasi Implementasi Nilai-nilai Islam dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 342–364. <https://doi.org/10.36835/JIPI.V22I4.4333>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325. <https://doi.org/10.55606/JUBPI.V3I2.3840>
- Lestari, D. E., Haryani, T., & Igiyany, P. D. (2021). Efektivitas Media Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswi Tentang Sadari. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 2(2), 148–154. <https://doi.org/10.15294/JPPKMI.V2I2.52431>
- Lina Surayya, I Wayan Subagia, & I Nyoman Tika. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ipaditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1105
- Manora, H., Laila Khasanah, N., Nanda Putri, F., & Bumi Silampari Lubuklinggau, S. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 161–178. <https://doi.org/10.37092/BOUSEIK.V2I2.921>
- Milala, H. F., Jurusan, J., Elektro, T., Teknik, F., & Jurusan, E. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/JPTE.V11N02.P195-202>
- Monigir, N., Manongko, R., Dalige, V. F., Lin Osti, A., & Guru, P. P. (2025). Pemanfaatan Pop-Up Book Sebagai Media Literasi Pencegahan Perilaku Bullying Di SD Negeri 7 Tondano : Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4361–4372. <https://doi.org/10.31004/JERKIN.V3I4.1247>
- Muhammad, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Fisika Menggunakan Canva Berbasis Model Discovery Learning Materi Usaha dan Energi*.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035JPGI0005>
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Husna, S. K. N., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024).

- Pengembangan Komik Digital Tentang Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Khasanah Pendidikan*, 18(2), 285–297. <https://doi.org/10.30595/JKP.V18I2.21774>
- Pambudi, A. S. P., Pratama, A. B., & Simanjuntak, N. M. (2024). Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa SD kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 251–264. <https://doi.org/10.61132/MORFOLOGI.V2I4.826>
- Pemikiran Friedrich Pollock, B., Susanto, D., Fatimah, S., & Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, I. (2024). Komunikasi Sebagai Alat Kontrol Sosial: Analisis Kritis Berdasarkan Pemikiran Friedrich Pollock. *Jurnal Terapung: Ilmu - Ilmu Sosial*, 6(1), 137–148. <https://doi.org/10.31602/JT.V6I1.14293>
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://doi.org/10.23887/JIKU.V9I2.37430>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/MUNADDHOMAH.V4I3.589>
- Rachman Riyadi. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.24090/JK.V13I1.12824>
- Ratih, D., Sondarika, W., Suryana, A., Ramdani, D., Melindawati --Revitalisasi, M., Budaya, N.-N., Memperkuat, :, Diri, J., Budaya, K., & Melindawati, M. (2025). Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya: Memperkuat Jati Diri dan Ketahanan Budaya Lokal Melalui e-book Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 31(1), 19–42. <https://doi.org/10.22146/JKN.101999>
- Santiani, S., Effendi, E., Yulianti, R., Multahadah, C., Ardila, I., Rahmawati, S., Maghfira, S. A., Dayu, D. P. K., Anggraini, V., Zabeta, M., Yansa, H., Riyadi, D. N., Kharismawati, I., Janna, M., Nasar, A., Jarudin, J., Nuryanti, B. L., & Rachman, A. (2024). Discovery Learning dalam Kurikulum Merdeka. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01). <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/43>
- Sari, D. P., Wibowo, T. P., Pardiman, Zahra, E., Ningrat, R. J., Septiana, A., Sumardi, P., Firdaus, A., Anshori, & Gumelar, P. (2025). Pengaruh Kebijakan Pendidikan Jasmani Terintegrasi Terhadap Gaya Hidup Sehat di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(3), 78–82. <https://doi.org/10.69714/81AH9154>
- Simanjuntak, B. D., & Nendissa, J. E. (2025). Peran Storytelling Digital Berbasis Alkitab Dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun. *Inculco Journal of Christian Education*, 5(2), 184–208. <https://doi.org/10.59404/IJCE.V5I2.247>
- Siregar, H. L., Hasibuan, N. A. P., Pitaloka, D., Sir, F. K., Amelia, B., & Siregar, D. (2024). Pembentukan Karakter Mandiri Pada Mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 181-190–181 – 190. <https://doi.org/10.31004/IRJE.V4I1.466>

Rondli, dkk (Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital....)

-
- Suri, H. A., Setiawan, D., & Wijaya, A. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 153–163. <https://doi.org/10.51214/BIP.V4I1.914>
- Teknodik, J., Susilawati, E., Sarifuddin Pusat Data dan Teknologi Informasi, S., Pendidikan, K., Teknologi RE Martadinata KM, dan J., & Selatan, T. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 25, 155–167. <https://doi.org/10.32550/TEKNODIK.V25I2.897>
- Virdi, S., Khotimah, H., & Dewi, K. (2023). Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(1), 162–177. <https://doi.org/10.55606/PROTASIS.V2I1.86>
- Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Komik Digital bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri Sedeng 1 Bojonegoro*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/112296/Pengembangan-Komik-Digital-bermuatan-Kearifan-Lokal-untuk-Meningkatkan-Literasi-Membaca-Siswa-Sekolah-Dasar-Negeri-Sedeng-1-Bojonegoro>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/PEMA.V5I1.721>