

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIDI (KOMIK DIGITAL) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Indah Wulan Sari^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: indahwulans@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan penelitian dilakukan untuk mendapat tingkat valid, praktis dan efektif suatu media. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan produk media KOMIDI (Komik Digital) pada mapel bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Siswa kelas V di UPT SD Negeri Plumpang IV menjadi subjek pada penelitian ini. Penelitian yang diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan yang disingkat (R&D) serta menggunakan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, dengan analisis data dilakukan melalui uji valid, uji efektif dan uji praktis. Instrumen pengambilan data meliputi lembar validasi dari ahli bahasa, media, dan materi, serta lembar tes evaluasi siswa, dan lembar kuisioner respon dari guru dan siswa. Dari kegiatan penelitian didapat hasil yang menunjukkan bahwa media KOMIDI (Komik Digital) dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 90% dari pakar bahasa, 88,5% dari pakar media dan 91,4% dari pakar materi. Media ini juga dinyatakan sangat efektif dengan hasil persentase 82,3% dari hasil tes siswa. Dan dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase 88,8% dari kuisioner respon guru serta 93,7% hasil kuisioner respon siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa KOMIDI (Komik Digital) yang dibuat telah valid, praktis, dan efektif diterapkan untuk kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran; Komik digital; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu pendekatan di mana suatu orang mendapat pengetahuan atau pemahaman baru yang berasal dari pengalaman, atau keterlibatan dengan lingkungannya, yang pada akhirnya mengarah pada perubahan perilaku atau pemahaman seseorang. Menurut Wahab & Rosnawati (2021) belajar adalah usaha yang dilakukan oleh suatu orang untuk merubah kelakuan dan perilaku. Saleh & Syahrudin (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dapat memberikan perubahan informasi melalui keterlibatan antara guru dan siswa. Dari proses kegiatan pembelajaran ini dapat membantu seseorang belajar dan berkomunikasi dengan bahan belajar dan lingkungan.

Media pembelajaran menjadi bagian dari elemen yang wajib dalam peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar. Menurut pendapat Wiratama (2021) media pembelajaran berperan dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan Hamka dalam Faizah dkk. (2022) bahwa media/alat pembelajaran adalah instrumen yang efektif baik berupa fisik maupun nonfisik, yang membantu siswa memahami pembelajaran. Dari hal tersebut media pembelajaran dapat ditafsirkan sebagai alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk memperoleh informasi dan mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang berisi materi, yang dapat memotivasi belajar siswa. Miftah (2014) menyebutkan bahwa media pembelajaran dirancang dengan baik dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran, serta membangun semangat belajar siswa. Sehingga, media pembelajaran sebagai sarana yang mendukung semangat belajar siswa.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadi mata pelajaran wajib di SD, Ali (2020) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan mengajarkan siswa berbahasa Indonesia yang baik sesuai dengan tujuannya. Sementara itu, Hidayah (2015) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia digunakan untuk menambah keterampilan siswa dalam bertutur kata yang bagus dan benar. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia membantu siswa meningkatkan pemahaman tata bahasa dan kemampuan berkomunikasi. Sehingga, penting bagi seorang pengajar untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang

mengesankan dan efektif guna meningkatkan proses kegiatan belajar mapel bahasa Indonesia pada siswa.

Melalui hasil pengamatan dan interview yang dilaksanakan pada tanggal 21-23 Maret 2024 di UPT SD Negeri Plumpang IV. Bahwa pada observasi yang peneliti lakukan pembelajaran mapel bahasa Indonesia yang diterapkan oleh guru minim bervariasi dalam segi medianya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara ceramah, dan kurang mengajak siswa berperan aktif, sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran. Pada materi pembelajaran fakta dan opini, siswa masih kurang dalam membedakan dan menulis kalimat fakta dan kalimat opini. Seperti pada saat pembelajaran, terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP yaitu 80 pada saat pembelajaran materi fakta dan opini. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru juga kurang menerapkan sarana-prasarana seperti laptop, proyektor dan LCD. Sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami informasi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga, penting adanya inovasi pada pengembangan media pembelajaran, seperti media pembelajaran digital seperti komik digital untuk membantu mendukung siswa pada kegiatan belajar dan membaca.

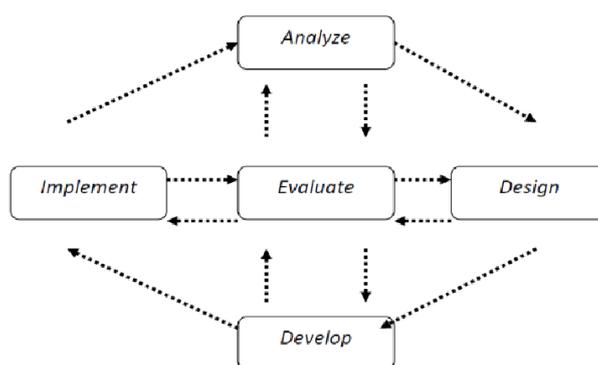
Komik dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, karena komik memiliki kelebihan berupa adanya kombinasi antara gambar dan teks yang dapat memvisualisasikan konsep atau ide yang mudah dipahami dengan cara yang lebih sederhana. Daryanto *dalam* Izzah dkk. (2020) menyebutkan bahwa komik yaitu sebuah kartun/animasi yang mampu menceritakan karakter/watak dan menyajikan sebuah informasi yang runtut dan terikat dengan gambar, serta dirancang untuk menghibur siswa. Karena komik dalam bentuk kartun sangat menarik bagi pembaca terutama siswa. Menurut Laksana (2015) ada dua jenis komik, yaitu komik potongan dan komik buku. Komik komik potongan merupakan komik yang disusun secara horizontal sementara, komik buku adalah komik yang berupa cetakan buku. Komik yang akan dikembangkan adalah komik digital berjenis strip, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memperoleh atau memahami suatu informasi yang disampaikan melalui narasi atau teks dan karakter pada cerita komik tersebut.

Pengembangan media KOMIDI dalam konteks ini berfokus pada materi kalimat fakta dan opini. Dalam buku paket siswa kelas V dijelaskan bahwa kalimat fakta adalah suatu hal yang menggambarkan kenyataan yang terjadi dan sebenarnya, sementara opini adalah pendapat atau suatu orang terhadap sesuatu (Verawaty & Zulqaiman, 2021). Hal tersebut dikarenakan siswa masih kesulitan dalam membedakan antara kalimat fakta dan opini. Siswa kurang menegerti bagaimana cara menulis kalimat fakta dan opini. Di sisi lain media komik digital juga membantu siswa dalam mengembangkan minat membacanya, dikarenakan siswa masih sangat kurang untuk memiliki minat membaca. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dinyatakan permasalahan dari kajian ini, yaitu: apakah pengembangan media KOMIDI valid, efektif dan praktis dalam digunakan pada siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV?. Dengan adanya rumusan masalah tersebut pengkajian ini dilaksanakan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk KOMIDI terhadap kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV.

METODE PENELITIAN

Pengkajian ini menerapkan penelitian pengembangan disingkat (*R&D*). Metode *R&D* adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk merancang, memproduksi, meneliti dan memeriksa produk yang sudah dibuat (Sugiyono, 2018). Produk yang telah dihasilkan memerlukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk, agar dapat berguna dengan baik di lingkungan masyarakat khususnya dalam instansi pendidikan.

Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Menurut Safitri dan Aziz (2022) model ADDIE ini sangat tepat digunakan, karena model ini dapat menyesuaikan dengan baik dalam berbagai situasi, dan memungkinkan revisi pada tiap tahapnya. Model ADDIE terdiri dari tahapan-tahapan dasar pengembangan media yang disusun secara sistematis. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE menurut Anglada *dalam* Hadi & Agustina (2016) meliputi: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi



Gambar 1. Tahapan model ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Dari langkah-langkah model ADDIE tersebut, dapat dijelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan yaitu tahap yang pertama *Analysis* (Analisis), tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan observasi terkait pembelajaran atau kondisi belajar, yang dilanjutkan dengan pemecahan masalah dari identifikasi; langkah kedua yaitu *Design* (Desain), pada langkah ini dilakukan perencanaan dalam pembuatan produk seperti media pembelajaran dan bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan keperluan. Langkah ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), dalam langkah ini pengembangan produk akan diterapkan nantinya. Langkah keempat yaitu *Implementation* (Implementasi), langkah ini produk yang sudah dikembangkan diimplementasikan atau diterapkan oleh guru atau siswa. Dan langkah yang kelima yaitu *Evaluation* (Evaluasi), pada langkah ini dilakukan pemberian umpan balik atau penilaian terkait implementasi produk yang dibuat atau dikembangkan.

Kategori data diterapkan dalam pembuatan media KOMIDI (Komik Digital) terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara serta observasi pada pelaksanaan proses analisis, dari pendapat, dan kritikan yang diberikan oleh pakar. Sementara data kuantitatif didapatkan melalui kuisioner respon pengajar dan peserta didik, serta melalui validasi pengembangan media KOMIDI (Komik Digital) oleh ahli media, bahasa, dan materi. Peneliti menerapkan rentang skor perhitungan dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman penskoran

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : (Setyawan & Atapukan, 2018)

Teknik analisis data kevalidan untuk media KOMIDI yaitu: 1) Menjumlah total perolehan jawaban dari kuisioner serta menghitung skor keseluruhan. 2) hasil perhitungan diberikan nilai persentase, 3) Menginterpretasikan data.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2. kriteria tingkat kevalidan

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber : Riduan (dalam Hidayat & Irawan, 2017)

Teknik pengolahan data kepraktisan pada media KOMIDI yaitu: 1) Menjumlah total perolehan jawaban kuisioner serta menghitung skor keseluruhan. 2) hasil perhitungan diberikan nilai persentase.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (2)$$

3) Menginterpretasikan data

Tabel 3. kriteria tingkat kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber : Riduan (dalam Hidayat & Irawan, 2017)

Teknik pengolahan data kevalidan untuk media KOMIDI dilakukan dengan tahap-tahap berikut: 1) Memberi nilai terhadap masing-masing jawaban siswa sesuai dengan ketentuan penilaian yang sudah ditetapkan. 2) Menjumlahkan nilai yang didapat siswa. 3) nilai yang didapat siswa dihitung. 4) Mengelompokkan hasil evaluasi belajar siswa menurut KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. 5) Menyusun hasil evaluasi belajar siswa dalam bentuk tabel. 6) Menghitung ketuntasan evaluasi belajar siswa, dengan rumus berikut ini:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \quad (3)$$

Keterangan :

S = skor yang diperoleh

R = total hasil dari jawaban soal yang betul

N = nilai tertinggi dari hasil evaluasi tersebut

Nilai yang didapat mencerminkan tingkat hasil akhir belajar siswa. Siswa dinyatakan berhasil jika perolehan yang didapat 80, yaitu setara dengan KKTP disekolah.

7) Menginterpretasikan data

Tabel 4. kriteria tingkat keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

(Sumber : Widoyoko dalam Hidayat & Irawan, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengkajian bertujuan untuk mengembangkan media KOMIDI (Komik Digital) yang difokuskan pada materi Bahasa Indonesia, khususnya materi fakta opini pada siswa kelas V SD. Dalam taapan pengembangan media KOMIDI (Komik Digital), dilakukan uji validitas oleh para ahli sesuai dengan bidang keahlian mereka untuk menilai kevalidan produk. Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan media KOMIDI (Komik Digital) adalah ADDIE yang memiliki 5 langkah, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis dilaksanakan pada hambatan yang terjadi di UPT SD Negeri Plumpang IV. Pemerolehan data dilakukan dari pengamatan kegiatan pembelajaran dikelas dan interview dengan guru wali kelas V. Ada tiga aspek yang dianalisis yaitu: (a) kebutuhan, (b) karakteristik siswa, dan (c) kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Dari kegiatan pengamatan, didapatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V didominasi dengan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga kurang beragam dan inovatif. Sumber belajar yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar yaitu buku paket dan LKS, hal ini menyebabkan rendahnya semangat dan minat siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil Yang Didapatkan
1	Sumber belajar yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia masih terbatas.
2	Belum tersedia media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia materi fakta dan opini.
3	Pemahaman siswa terhadap cara membedakan kalimat fakta dan opini masih kurang.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap ini dilaksanakan agar dapat memahami karakter siswa sebelum dilakukan pengembangan media KOMIDI pada mapel bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas V di UPT SD Negeri Plumpang IV.

Tabel 6. Analisis Karakteristik Peserta Didik

No	Hasil Yang Diketahui
1	Siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV sebanyak 17 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.
2	Kurangnya minat baca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.
3	Terdapat 5 siswa yang memiliki nilai rendah dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan opini.

c. Analisis Kurikulum

Untuk memahami kurikulum yang digunakan di kelas V UPT SD Negeri Plumpang V, peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan di kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV adalah kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka terdiri dari beberapa materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan yaitu materi Fakta dan Opini pada pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas V.

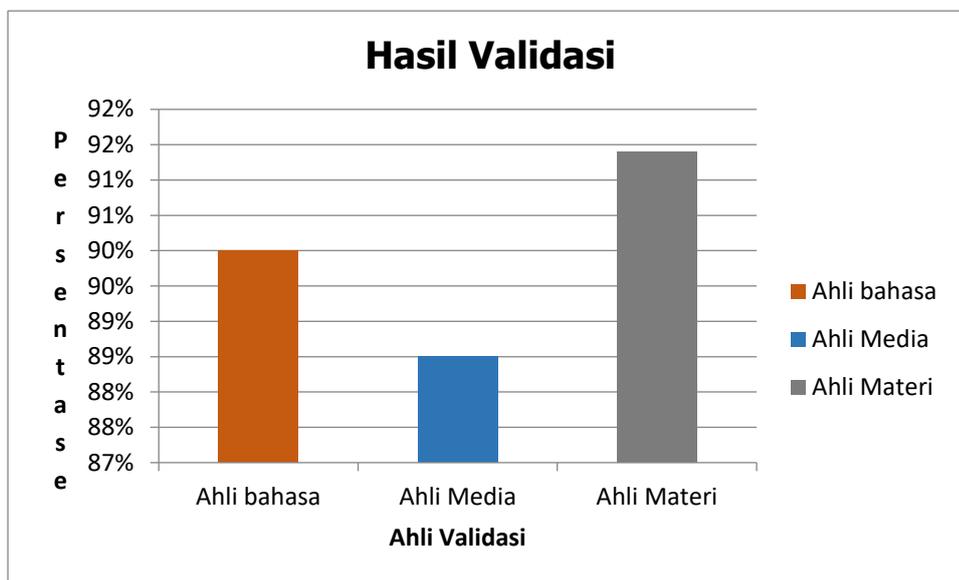
2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah menyelesaikan langkah Analisis, tahap berikutnya yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini dilaksanakan perancangan media belajar yang dibuat yaitu media KOMIDI (Komik Digital). Perancangan media belajar disesuaikan oleh analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV. Selanjutnya, peneliti merancang media pembelajaran KOMIDI

(Komik Digital) yang disesuaikan dengan CP dan TP pada mapel bahasa Indonesia materi fakta dan opini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada proses pengembangan, produk yang telah dirancang dari bentuk desain menjadi bentuk nyata sesuai dengan media KOMIDI (Komik Digital) yang telah dirancang. Selanjutnya, peneliti mengoreksi ulang sebelum media KOMIDI (Komik Digital) di validasi oleh para ahli. Peneliti meminta validasi oleh tiga pakar validasi yaitu: validator pakar bahasa, media, dan materi. Jika ditemukan kekurangan, maka produk harus diperbaiki. Berikut hasil validasi para ahli:



Gambar 2. Hasil Validasi Para Ahli

Penilaian dari validator bahasa, media, dan materi dilaksanakan hingga mencapai standar terkecil valid. Hasil tersebut kemudian disajikan dalam bentuk data kuantitatif yang berdasar pada rumus yang telah ditetapkan. Hasil dari validasi bahasa, media KOMIDI (Komik Digital) mendapatkan persentase sebesar 90% yang tergolong sangat valid. Dari hasil validasi materi, media KOMIDI (Komik Digital) mendapatkan persentase sebesar 88,5% yang tergolong sangat valid. Selanjutnya, hasil dari validasi materi, media KOMIDI (Komik Digital) memperoleh persentase sebesar 91,4% yang tergolong sangat valid. Hal ini menandakan bahwa media KOMIDI (Komik Digital) telah dianggap valid untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sesudah media KOMIDI diuji kelayakan oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penerapan media KOMIDI (Komik Digital) dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2024, dengan diikuti oleh 16 siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV dikarenakan satu siswa tidak masuk dan dilakukan dalam satu kali pertemuan pembelajaran tatap muka. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan, dimana guru memberi apersepsi, dan dilanjutkan sesuai langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning*. Setelah penerapan media KOMIDI (Komik Digital) selesai, siswa mengerjakan lembar tes agar memperoleh hasil dan untuk mengetahui keefektifan dari media KOMIDI (Komik Digital). Selanjutnya, pada akhir pembelajaran guru dan siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon untuk memperoleh hasil dan tingkat kepraktisan dari media KOMIDI (Komik Digital).

a. Hasil Uji Keefektifan

Pelaksanaan pada taap ini diikuti oleh 16 siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang IV dan 1 pertemuan (1 x 2 jam pelajaran). Hasil dari tes siswa digunakan untuk memperoleh hasil uji keefektifan. Pada lembar evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Melalui lembar tes evaluasi peserta didik didapatkan hasil keefektifan dari media KOMIDI (Komik Digital). Berikut ini hasil tes evaluasi siswa:

Tabel 10. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh
1.	ARI	90
2.	AFA	90
3.	AGR	80
4.	AHA	90
5.	ANS	90
6.	AF	80
7.	AHS	90
8.	ARA	80
9.	AZK	90
10.	DAP	60
11.	DAN	80
12.	EZM	80
13.	MFT	70
14.	MIF	80
15.	RSO	90
16.	SNZ	80
17.	SNK	80
Jumlah total		1400
kriteria		82,3%
Persentase		Sangat Efektif

Dari hasil yang telah diperoleh dari uji keefektifan media KOMIDI (Komik Digital), memperoleh persentase nilai sebesar 82,3% yang masuk dalam kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa media KOMIDI (Komik Digital) efektif untuk diterapkan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas.

b. Hasil Uji Kepraktisan

Hasil analisis tingkat kepraktisan media KOMIDI (Komik Digital) diperoleh melalui kuisioner respon guru dan siswa. berikut tabel perolehan hasil kuisioner respon guru dan siswa

Tabel 11. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa:

No	Keterangan	Persentase
1	Angket respon guru	88,8%
2	Angket respon siswa	93,7%

Berdasarkan skor yang didapat dari kuisioner respon guru, diperoleh persentase nilai 88,8% dan skor yang didapat dari kuisioner respon siswa adalah 93,7%, yang mana keduanya termasuk dalam golongan sangat praktis. Untuk itu, disimpulkan jika media KOMIDI (Komik Digital) sangat praktis diimplementasikan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir yaitu evaluasi, evaluasi melibatkan penilaian terhadap produk yang telah diunakan. Pada langkah ini, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes siswa kuisioner respon guru dan siswa diolah. Media KOMIDI (Komik Digital) dinyatakan efektif apabila peserta didik mendapatkan nilai diatas KKTP 80. Hasil dari kuisioner respon guru menunjukkan

persentase 88,8% dan kuisioner respon siswa mencapai 93,7% keduanya masuk pada golongan sangat praktis. Hasil tes evaluasi siswa memperoleh persentase 82,3% yang tergolong sangat efektif. Sehingga berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOMIDI (Komik Digital) efektif digunakan untuk pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktaviana & Ramadhani (2023) bahwa produk media komik digital sangat valid, praktis dan efektif diterapkan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan/pengembangan media KOMIDI (Komik Digital) pada mapel Bahasa Indonesia materi fakta dan opini (Komik Digital) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pengembangan media KOMIDI (Komik Digital) dinyatakan sangat valid oleh ahli dengan persentase kevalidan sebesar 90% dari validator bahasa, 88,5% dari validator media dan 91,4% dari validator materi. Dinyatakan sangat efektif dengan hasil persentase 82,3% dari hasil tes siswa. Dan dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase 88,8% dari kuisioner respon guru serta 93,7% dari hasil kuisioner respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Faizah, A. N., Manasikana, C. A., & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Pembagian Di Kelas II SDN 1 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15–24. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073%0Ahttp://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073/1842>
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajak Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Izzah, M. A., Rosidah, S. A., & Khumairoh, N. (2020). Komik sebagai Alternatif Media Pembelajaran Maharah Qira'ah untuk Siswa Madrasah Ibtida'iyah (MI). *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2*, 345–354.
- Laksana, S. D. (2015). Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 151–162. <https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.2.151-162>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Verawaty, E., & Zulqaiman. (2021). *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*. Pusat Perbukuan. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).

[http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20dan%20Pembelajaran.pdf)

Wiratama, N. A. (2021). Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 509–516.