IMEIJ
Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808 – 5078
Volume. 6, No. 4, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN PADA SISWA KELAS 5 DI SDN PAKIS V SURABAYA

Dwi Nadila Anggraini[1], Friendha Yuanta[2], Desi Eka Pratiwi[3]
[1, 2, 3]Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: anggrainidwinadila@icloud.com

Article History

Received: 07-07-2025

Revision: 17-07-2025

Accepted: 21-07-2025

Published: 23-07-2025

Abstract. This research aims to determine the feasibility and effectiveness of digital comic learning media on the material of unity and integrity that can be applied to fifth-grade students at SDN Pakis V Surabaya. This study is a research with Research and Development (R&D) methods, using the ADDIE development model which consists of five stages. These stages include: analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The instruments used in this research include questionnaires and tests. The questionnaires are intended for media experts, material experts, and student responses. The tests consist of pretest assessment sheets and posttest assessment sheets. The trial subjects in this research amount to 29 fifth-grade students of SDN Pakis V Surabaya. The validation results by media experts on the digital comic learning media for the material of unity and oneness obtained a score percentage of 98% with the criterion of 'Very Good.' The validation results by content experts obtained a score percentage of 96% with the criterion of 'Very Good.' Meanwhile, the results of student response assessment obtained a score percentage of 98.43% with the criterion of 'Very Good.' Based on the percentage scores obtained, the media is declared suitable for use. Furthermore, the assessment of student learning outcomes (pretest and posttest) obtained a calculated r of 0.974, which is greater than the table r of 0.367, thus the media is declared effective for use.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Unity and Cohesion, Student Interest and Learning Motivation

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan dapat diterapkan pada siswa kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap. Tahap-tahap tersebut meliput: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan test. Angket ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Test terdiri atas lembar penilaian *pretest* dan lembar penilaian *posttest*. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa kelas 5 SDN Pakis V Surabaya. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan diperoleh persentase skor sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan hasil penilaian respon siswa diperoleh persentase skor sebesar 98,43% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil persentase skor yang diperoleh, media dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya penilaian hasil belajar siswa (pretest dan posttest) diperoleh hasil r hitung 0,974 lebih besar dari r tabel 0,367 maka media dinyatakan efektif digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Persatuan dan Kesatuan, Minat dan Motivasi Belajar Siswa

How to Cite: Anggraini, D. N., Yuanta, F., & Pratiwi, D. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal,* 6 (4), 6161-6170. http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3728

PENDAHULUAN

Menurut perkembangan dunia pendidikan pada abad ini sangat penting untuk menghasilkan individu kreatif dan mampu mengikuti perubahan zaman (Sutopo, 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, proses pendidikan mengalami perubahan signifikan, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran yang diterapkan. Media pembelajaran juga termasuk sesuatu yang penting dari proses pembelajaran karena membantu menyampaikan informasi terkait materi dengan lebih efektif dan efisien. Pembelajaran adalah kumpulan peristiwa yang kompleks dan sistematis. Proses pembelajaran yang berkualitas tinggi bergantung pada dorongan siswa dan kreatif guru pada keberhasilan pencapaian tujuan belajar yang akan dicapai oleh siswa (Prastawati & Mulyono, 2023). Siswa akan dapat mencapai tujuan pembelajaran jika penyampaian materi yang diberikan dilengkapi media yang memadai serta kreativitas guru. Pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada instrumen sesuai kurikulum dan bertujuan untuk meningkatkan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa (Ramdani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 SDN Pakis V Surabaya, penggunaan media pembelajaran digital oleh guru masih terbatas, sehingga pembelajaran pendidikan pancasila pada materi persatuan dan kesatuan lebih sering memakai metode ceramah dan diskusi. Media yang digunakan juga berupa buku teks siap pakai saja yang cenderung membuat siswa kurang optimal dalam memahami materi. Media pembelajaran berbentuk digital yang dikembangkan belum bisa diterapkan karena guru memiliki banyak tuntutan atau beban pekerjaan. Padahal pengembangan media pembelajaran digital bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun, tampilannya juga menarik perhatian siswa. Pernyataan diatas sesuai dengan teori kognitif *multimedia learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia digital lebih efektif karena memungkinkan pembelajaran aktif dan meningkatkan retensi informasi (Mayer, 2021). Pada proses pembelajaran dibutuhkan alat bantu untuk dijadikan sumber belajar yang dirancang untuk menambah tingkat penguasaan materi oleh siswa yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi (Suryani, 2023). Dengan media yang sesuai, proses kegiatan belajar bisa berjalan dengan lebih efisien, menarik, dan inovatif. Media pembelajaran biasanya seperti buku, papan tulis, dan gambar (Rusman, 2022). Namun dengan berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran modern yang berbasis digital muncul, seperti komik digital. Tujuan media komik digital adalah mendorong semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan penguasaan pemahaman materi pelajaran (Juneli et al., 2022). Media komik digital juga diartikan sebagai

komik berbasis android dengan berbentuk digital dan tidak menampilkan alur cerita saja tetapi juga memuat permainan, film, animasi, lagu, dan elemen lainnya yang dapat membantu para pembaca memahami isinya (Nurfauzi et al., 2024).

Media komik digital dibuat sebagai media pembelajaran yang bisa menjadi solusi dalam memahami materi persatuan dan kesatuan kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya. Komik digital dibuat agar menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami topik pembahasan materi karena tidak hanya memberikan penjelasan tetapi juga menampilkan contohnya (Wijayanti & Sari, 2023). Berdasarkan penelitian sebelumnya memperlihatkan telah terjadi peningkatan dalam pemahaman pada siswa kelas 6 di SDN Cimalaka III mendapat kategori sedang, hal tersebut dilihat dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh. Hal ini menjadikan upaya siswa dalam meningkatkan kemampuan masih tergolong standar atau belum maksimal. Berdasarkan hasil uraian tersebut, diperlukan adanya inovasi atau hal baru pada pelaksanaan pembelajaran. Meningkatkan sarana pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital menjadi cara untuk membuat pelaksanaan pembelajaran akan menambah ketertarikan perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan dapat diterapkan pada siswa kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji produk dengan hasilnya tidak hanya fokus pada pengembangan produk yang sudah ada, tetaapi juga untuk menemukan solusi atas masalah praktis (Siregar et al., 2021). Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021). Salah satu keunggulan model *ADDIE* adalah memberikan pedoman untuk menciptakan sarana dan prasarana program pendidikan yang efektif, efisien, dan dinamis serta mendukung penyeleggaraan pendidikan itu sendiri (Yolanda et al., 2023).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Pakis V Surabaya yang terdiri atas 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon siswa, dan test. Angket validasi ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media

pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan. Ahli media akan melakukan penilaian mengenai aspek kemenarikan fisik, tampilan, dan pembelajaran. Sedangkan ahli materi akan melakukan penilaian mengenai aspek kecocokan materi, kelayakan isi, penyajian materi, dan penggunaan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk melalui tanggapan serta penilaian siswa mengenai media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Test dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan dan analisis keefektifan. Analisis kelayakan digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan penilaian respon siswa. Sedangkan analisis keefektifan digunakan untuk mengolah data hasil belajar siswa yaitu *pretest* dan *posttest* yang menggunakan uji validitas *Bivariate Pearson Product Correlation* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 23. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk memverifikasi adanya hubungan antara skor *pretest* dan *posttest*, sehingga media pembelajaran dikatakan valid. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa (Nurhayati & Handayani, 2020).

$$P = \frac{f}{n} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase skor
f = Jumlah skor hasil pengumpulan data
n = Skor maksimal

Sementara itu, dalam menjumlahkan setiap kuesioner pada lembar validasi dan respon siswa, setiap kriteria dihitung berdasarkan pedoman yang telah ditentukan.

Tabel 1. Kriteria persentase kevalidan

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
1% - 20%	Sangat Rendah

Sumber: (Hidayah et al., 2023)

Berdasarkan pedoman diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan dianggap valid atau dinyatakan layak jika penilaian yang diperoleh memiliki persentase sebesar 61% dengan kriteria baik

HASIL DAN DISKUSI

Analysis (Analisis)

Proses analisis dimulai dengan mengidentifikasi analisis kinerja dan analisis kebutuhan pada materi persatuan dan kesatuan, yang menjadi bagian dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas 5 SD berdasarkan kurikulum merdeka. Peneliti juga mempertimbangkan media pembelajaran dalam bentuk digital yang belum dapat diimplementasikan. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa komik digital dipilih sebagai solusi. Canva dipilih sebagai platform atau aplikasi yang digunakan, karena menyediakan berbagai fitur desain dan elemen yang mendukung pembuatan media komik digital. Penelitian dilakukan di SDN Pakis V Surabaya karena sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka yang relevan dengan fokus penelitian dan diketahui siswa SD tersebut sering kali mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti memulai dengan merancang desain media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Desain pada media komik digital ini berisi pembahasan sesuai dengan materi persatuan dan kesatuan, termasuk pemahaman persatuan dan kesatuan. Bagian komik digital terdiri atas, cover, *panel*, gambar, balon baca, pembahasan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan, dan jenis teks menggunakan *font comic sans*.

Development (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan proses mengubah desain yang telah dirancang menjadi produk media pembelajaran yang sesungguhnya. Media pembelajaran komik digital dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dengan memilih gambar atau elemen untuk dijadikan penunjang cerita. Setelah produk jadi, media komik digital akan dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media pembelajaran.

Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini terdiri atas dua dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berikut ini menyajikan data hasil validasi penilaian dari ahli media.

Tabel 2. Data hasil validasi ahli media

No	Indikator	Jawaban Ahli Media		n	%
		X1	X2		
1.	Desain cover media komik digital menarik minat belajar siswa	5	5	10	100%
2.	Ketepatan dalam ukuran dan bentuk	5	5	10	100%
3.	Warna dan ukuran huruf terlihat jelas	5	5	10	100%
4.	Ketepatan dalam memilih warna pada background	5	5	10	100%
5.	Tampilan gambar-gambar media komik digital sangat menarik	5	5	10	100%
6.	Kesesuaian dalam tata letak gambar dan karakter	5	4	10	90%
7.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5	4	10	90%
8.	Kemudahan dalam penggunaan media komik digital	5	5	10	100%
9.	Media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	10	100%
10.	Media komik digital membantu keaktifan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan	5	5	10	100%
	Jumlah	**50**	**48**	**100**	**98%**

Tabel ini menyajikan hasil data validasi media pembelajaran oleh dua ahli media. Setiap indikator menunjukkan skor nilai yang diperoleh dari ahli media pertama (X1) dan ahli media kedua (X2), skor maksimal (n), dan persentase ketercapaian setiap indikator. Hasil perhitungan diperoleh validasi sebesar 98% dari ahli media. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria persentase kevalidan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang skor persentase 81% - 100% dengan kriteria sangat baik. berdasarkan kriteria tersebut dan setelah melakukan analisis data, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan valid dan layak digunakan.

Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru wali kelas 5 SDN Pakis V Surabaya. Tabel 3 berikut menyajikan data hasil validasi penilaian dari ahli materi.

Tabel 3. Data hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Jawaban Ahli Materi	n	%
1.	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	5	5	100%
2.	Kejelasan isi materi	5	5	100%
3.	Kesesuaian penyajian urutan materi	4	5	80%

4.	Ketepatan struktur kalimat penjelasan materi	4	5	80%
5.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media komik digital	5	5	100%
6.	Pembahasan materi sesuai dengan kemampuan siswa	5	5	100%
7.	Materi mudah dipahami	5	5	100%
8.	Memberikan pemahaman terhadap materi persatuan dan kesatuan	5	5	100%
9.	Tampilan materi menarik perhatian siswa	5	5	100%
10.	Materi menambah wawasan pengetahuan siswa	5	5	100%
	Jumlah	**48**	**50**	**96%**

Tabel di atas menampilkan hasil data validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan 10 indikator, yang masing-masing diberi skor nilai atau jawaban ahli materi, skor maksimal (n), dan persentase ketercapaian media pembelajaran. Hasil perhitungan diperoleh validasi sebesar 96% dari ahli materi. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria persentase kevalidan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang skor persentase 81% - 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan kriteria tersebut dan pengolahan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan valid dan layak digunakan.

Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan diimplementasikan dalam uji coba dalam kelas. Uji coba dilakukan dengan pemberian lembar soal *pretest* untuk mengetahui pemahaman siswa pada awal pembelajaran. Setelah itu, siswa diminta untuk menyimak dan membaca bersama media komik digital sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, diberikan tugas berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai tugas berkelompok. Posttest dan angket penilaian respon siswa diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pembelajaran setelah penggunaan media komik digital.

Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai belajar siswa pada *pretest*, yaitu dilakukan pada awal pembelajaran dan sebelum penggunaan media komik digital, sedangkan *posttest* pada akhir pembelajaran dan sesudah penggunaan media komik digital. Tabel tersebut juga menampilkan selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* setiap siswa. berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terdapat peningkatan sebesar 14,36% setelah media komik digital

digunakan, yang menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman siswa dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Pengaruh yang terjadi dapat dibuktikan melalui hasil uji validitas statistik yang dilakukan dengan metode *Bivariate Pearson Product Correlation* yang dianalisis menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 23, sebagai berikut.

Tabel 4. Data r Hitung

Correlations

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	,974**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	29	29
Posttest	Pearson Correlation	,974**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	29	29

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh, nilai r hitung mencapai 0,974 sedangkan nilai r tabel adalah 0,367. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel, yang menunjukkan adanya hubungan signifikan. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data hasil penilaian respon siswa berdasarkan aspek indikator. Setiap baris menampilkan nilai jumlah jawaban indikator siswa, jumlah skor maksimal (n), dan persentase ketercapaian untuk setiap soal. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil 98,43% dan hasil ini kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria persentase kevalidan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang skor persentase 81% - 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan kriteria tersebut dan setelah melakukan pengolahan data, maka dapat dinyatakan media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan layak digunakan.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi mencakup penilaian mengenai kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu komik digital

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian pengembangan media komik digital materi persatuan dan kesatuan pada siswa kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam

pembelajaran. Hasil pengembangan media ini mendapatkan validasi dari ahli media dengan jumlah persentase skor 98% dan dari ahli materi dengan jumlah persentase skor 96% dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba produk mendapatkan hasil peningkatan dalam pemahaman siswa, dengan hasil angket respon siswa sebesar 98,43% serta peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 14,36%. Analisis validitas menggunakan metode *Bivariate Pearson Product Correlation* menunjukkan hubungan signifikan yaitu r hitung 0,974 lebih besar dari r tabel 0,367 yang memperkuat efektivitas media pembelajaran komik digital. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital terbukti valid dan efektif untuk digunakan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya. Pertama, disarankan agar peneliti untuk tidak meneraapkan hanya pada pembelajaran pancasila namun juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran lainnya. Tujuan dari saran ini adalah agar media pembelajaran komik digital dapat diimplementasikan untuk semua mata pelajaran. Kedua, peneliti disarankan dapat mengembangkan media komik digital dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan standar pembelajaran di zaman digital yang serba teknologi ini. Tujuan dari saran ini adalah agar media komik digital dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa lebih optimal dalam hal pemahaman belajar

REFERENSI

Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 83–91.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37.

Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4), 1093. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Nunuk Suryani, D. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 659. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045

Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Khadijah, S., Husna, N., Aulia, Z., Nugraha, R. G., Indonesia, P., Info, A., Of, V., Tunggal, B., Comic, D., & Media, L. (2024). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG BHINNEKA*. *18*(2), 285–297.

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, *2*(1), 20. https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31

Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.

Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, *2*(1), 114.

Sutopo, P. D. B. (2024). *Perkembangan Pendidikan di Era Modern: Membentuk Generasi Kreatif dan Adaptif* (Cetakan Pe). Pustaka Pendidikan Indonesia.

Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(1), 378–392. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709

Wijayanti, R., & Sari, A. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital. *Edutech: Jurnal Educational Technology*, *4(2)*, *112*-. https://doi.org/10.31004/edutech.v4i2.1876

Yolanda; Nurani, D. C.; Safitri, M. L. . (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Interaktif. *Literasi Pendidikan Dasar*, *4*(1), 1–6. https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/view/1381%0Ahttps://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/download/1381/824