



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS WEB PIXTON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE C SEKOLAH DASAR

Oleh:

Nanda Arumi Handayani^{1*}, Rifaldi Sutan Nazaruddin², Asep Ediana Latip³

^{1*2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*Email: nandaarumi.handayani21@mhs.uinjkt.ac.id

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1575

Article history:

Submitted: 11 Juli 2023

Accepted: 21 Juli 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar komik digital yang menarik dan interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar dan menjadi terobosan terbaru dalam pengembangan bahan ajar terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan bahan ajar komik digital berbasis pixton ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi serta menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian ini juga untuk pengujian kevalidan dan keefektifan penggunaan bahan ajar komik digital berbasis pixton dalam pembelajaran. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari 4 tahap proses pengembangan, yaitu Define, Design, Develop dan Dessimination. Data penelitian diperoleh melalui instrumen berupa angket validasi yang meliputi tiga aspek penilaian ahli, yaitu aspek materi, bahasa dan desain. Hasil uji validitas yang dilakukan menyatakan bahwa pengembangan produk bahan ajar yang dilakukan sangat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar komik digital berbasis pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C di sekolah dasar ini bisa menjadi solusi bagi pendidik untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, kreatif dan interaktif sehingga terbentuk proses belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan belajar dalam kurikulum merdeka belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik digital, Web pixton.

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia telah memasuki era baru yang disebut dengan era Society 5.0. Era ini disebut sebagai resolusi dari revolusi industry 4.0, dimana pada era society 5.0 ini manusia dituntut mampu berkolaborasi terhadap teknologi yang semakin berkembang pesat. Kecanggihan yang dihadirkan dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan setiap orang. Namun, hadirnya teknologi baru ini juga memberikan pengaruh dan perubahan terhadap pola pikir dan perilaku manusia. Salah satunya, aktivitas membaca lebih sedikit dibandingkan aktivitas pengguna internet. Untuk menghindari terjadinya perubahan ke arah negatif lainnya maka diperlukan upaya dalam membentuk sumber daya manusia yang bermutu. Sumber daya manusia yang bermutu ini dapat diperoleh melalui pendidikan. Dimana pendidikan juga merupakan strategi dan investasi masa depan untuk membentuk peradaban manusia (Fahyuni & Fauji, 2017). Pendidikan yang diwujudkan juga harus berkualitas dan berorientasi pada peningkatan mutu peserta didiknya.

Salah satu cara mewujudkan pendidikan yang bermutu yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran efektif dan modern di era society 5.0 ini. Hakikat proses belajar efektif merupakan kegiatan belajar mengajar yang tidak hanya terpaku pada hasil yang diperoleh peserta didik namun juga pada bagaimana kegiatan pembelajaran yang efektif mampu mentransfer kesan positif, kecerdasan, pemahaman, ketekunan, kesempatan, dan kualitas yang baik yang bisa memberikan



perubahan perilaku dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Sari et al., 2020). Sementara itu, era resolusi dari revolusi industri 4.0 ini juga menuntut pendidikan ke arah yang lebih canggih dengan memanfaatkan keunggulan IT yang menitikberatkan literasi digital dalam pembelajaran (Sudrajat et al., 2021). Oleh sebab itu pendidik memegang peran dan tanggung jawab yang sangat besar untuk membantu peserta didik dalam mengaktualisasikan komponen belajarnya baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wicaksono et al., 2021). Karena pada hakekatnya kegiatan belajar merupakan proses komunikasi, dan proses penyampaian pesan sehingga perlu diciptakan melalui kegiatan penyampaian, pertukaran pesan dan informasi antara pendidik dan peserta didik (Yetti & Jakarta, 2021)

Dalam perkembangan teknologi di era ini guru tidak hanya mempunyai peran sebagai satu-satunya sumber belajar, sebab siswa mampu memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari televisi, komputer, laptop, majalah, buku, koran, modul ataupun jejaring internet. (Meilani, 2022). Namun guru memegang peranan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru diuntut untuk mampu memanfaatkan segala bentuk kemajuan teknologi yang ada ke dalam pembelajaran. Teknologi yang baik adalah teknologi yang bisa membantu menyediakan alat bagi siswa agar menjadi pembelajar yang produktif serta membantu dalam membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, kemajuan teknologi dapat mengefektifkan dan mempermudah proses pendidikan saat ini (Airlanda, 2021). Menurut (Mathematics, 2016). media pembelajaran adalah alat peraga dalam penyampaian materi dari seorang guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang telah digunakan diharapkan dapat memberi stimulus pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga terdorongnya kegiatan belajar maka dengan hal itu dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena media pembelajaran yang digunakan tepat dan bisa membantu menyampaikan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini juga sesuai dengan kurikulum merdeka belajar saat ini yang merupakan solusi dari kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam mengatasi krisis pembelajaran yang berkepanjangan akibat pandemi (Rachmawati et al., 2022). Karena pembelajaran dalam kurikulum merdeka berorientasi pada proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan memberikan kesan gembira kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kriteria pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar adalah dengan menggunakan bahan ajar komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan yang ditampilkan pada media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan pengajar dapat membuat cerita komik yang lebih menarik dengan menambahkan video dan audio dalam penyajiannya (Hadi & Dwijananti, 2015). Pengembangan media komik digital berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar komik digital ini bisa menjadi langkah tepat dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Seperti halnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di mana buku-buku pelajaran bahasa Indonesia secara umum lebih banyak memuat teks materi yang sering menjadikan siswa jenuh untuk mempelajarinya. Maka dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ini dapat memberikan kesan berbeda dan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu komik juga bisa menjadi media dalam peningkatan literasi peserta didik karena komik menyajikan pesan dalam bentuk gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ilham & Marlina, 2019). Minat anak-anak pada buku komik telah dipelajari sejak lama, Hurlock mengatakan bahwa terlepas dari tingkat kecerdasan setiap anak, hampir seluruhnya menyukai buku komik, baik komik lucu atau petualangan. Buku komik terkesan menarik karena desainnya yang bagus, menyenangkan, sederhana, dan dapat merangsang imajinasi anak (Syarah, 2018).

Namun permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah masih banyak guru-guru yang belum mengetahui website atau aplikasi apa yang dapat digunakan dalam membuat bahan ajar berupa komik digital, sehingga pengembangan bahan ajar ini masih belum banyak digunakan dalam proses



pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penulis termotivasi membuat tulisan terkait penelitian dan pengembangan bahan ajar komik digital berbasis pixton. Menurut Mustakim (2020: 14) dalam (Meilani, 2022) Pixton merupakan sebuah aplikasi atau web komik online yang dapat diakses secara gratis oleh semua kalangan. Pixton diciptakan untuk berkreasi serta berbagi komik digital yang menarik, baik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun hiburan. Aplikasi atau web pixton ini memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar komik yang interaktif dengan memperkenalkan Click-n-Drag Comics, dimana hal itu termasuk pada revolusi teknologi baru untuk menciptakan komik yang menarik di web dimana kita bisa memilih karakter tokoh, ekspresi, background, gerak tubuh tokoh serta gelembung teks yang bisa dikontrol dengan satu kali klik dan memilih berbagai opsi yang ada dalam web tersebut (Ika & Wiratsiwi, 2022). Melalui penelitian pengembangan bahan ajar komik digital berbasis pixton ini diharapkan bisa membantu pendidik untuk membuat bahan ajar yang menarik, sederhana dan mudah dipahami peserta didik sehingga dengannya dapat tercapai tujuan dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

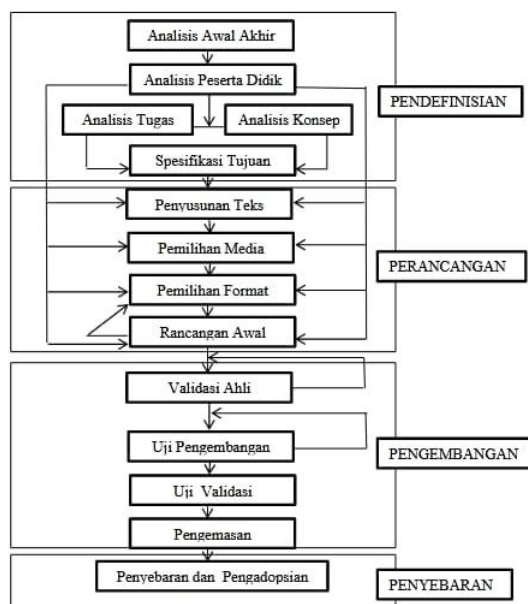
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dikenal dengan metode penelitian pengembangan atau disebut dengan metode *research and development* (RnD). Metode penelitian RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk melakukan uji coba terhadap efektifitas kegunaan suatu produk. Orientasi penelitian terdapat pada tahap pengembangan dan validasi produk pada bidang pendidikan. Pengembangan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran, salah satunya komik digital yang dapat digunakan sebagai media informasi dan membantu pendidik dalam kegiatan mengajar siswanya (Hanafi, 2017). Model pengembangan yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D (*four-D model*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model pengembangan 4D adalah singkatan dari 4 (empat) tahap proses pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan) dan Dessimination (penyebaran) (Saputra, 2019.). Model pengembangan ini dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan dan kecocokan dalam melaksanakan penelitian pengembangan bahan ajar komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C sekolah dasar.

Menurut Thiagarajan, model pengembangan 4D meliputi empat tahapan yaitu, tahap pertama adalah define, pada tahap pendefinisian ini peneliti menentukan serta mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pada kegiatan pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang terkait dengan produk bahan ajar yang hendak dikembangkan. Pada tahap define peneliti menganalisis 5 hal yaitu analisis awal terkait permasalahan dasar dalam pembelajaran, kemudian analisis karakteristik siswa yang akan disesuaikan dengan produk pengembangan, analisis capaian pembelajaran, analisis konsep atau materi yang hendak dikembangkan dan analisis tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Selanjutnya tahap design, setelah mengetahui akar permasalahan maka peneliti perlu merumuskan alternatif pemecahan masalah dengan membuat rancangan terkait produk bahan ajar yang hendak dikembangkan. Tahap yang ketiga develop, pada tahap ini peneliti mulai membuat dan menghasilkan produk bahan ajar yang sudah di rancang sebelumnya. Pada tahap pengembangan juga perlu mempertimbangkan serta berlandaskan pada saran dan pendapat dari para ahli yang diperoleh melalui langkah uji validitas. Selanjutnya tahap yang terakhir adalah dessimination, setelah produk yang dihasilkan diyakini baik dan layak pakai maka tahap terakhir dalam model pengembangan 4D ini bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan produk bahan ajar komik digital yang sudah dilakukan. Penyebarluasan ini penting dilakukan sebagai upaya transfer ilmu, pengetahuan, dan pemberian manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan (Penjumlahan et al., 2022).



Gambar 1 Prosedur penelitian model pengembangan 4-D



Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validitas yang diberikan kepada tiga ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif kuantitatif. Kemudian hasil uji validasi di olah dengan formula aiken's berikut ini:

$$V = \frac{\sum ni (i - lo)}{N (C - 1)}$$

Keterangan:

lo = 1 skala penilaian terendah

c = 5 skala penilaian tertinggi

i = $(lo + 1) - (lo + c - 1) = 2,3,4,5$

ni = banyak nilai pada i

$N = \sum ni = 1$ banyak ahli yang melakukan penilaian

$N(C - 1)$ = hasil penilaian ahli dikurang 1

Produk pengembangan bahan ajar komik digital ini dapat dikatakan valid apabila memperoleh rentang nilai 0,68-1,00, revisi apabila berada pada rentang 0,34-0,67, dan mendapat status drop bila berada pada rentang nilai 0,00-0,33. Seperti tabel berikut:

Status nilai V
0,00-0,33= DROP
0,34-0,67= REVISI
0,68-1,00= VALID



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengembangan produk dihasilkan bahan ajar komik digital berbasis pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi unsur-unsur intrinsik untuk siswa fase C di sekolah dasar. Berikut tampilan isi cerita komik yang telah dibuat.



Gambar 2. Gambar media komik digital berbasis pixton

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa dosen ahli dan guru yang terkait dengan mata pelajaran yang dipilih. Validasi dosen ahli desain dan bahasa dilakukan oleh dosen program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyyah universitas islam negeri syarif hidayatullah Jakarta. Bagian ahli desain adalah ibu Rizqa Herianingtyas, M. Pd, ahli bahasa adalah ibu Dr. Lu'luil Maknun, M. Pd, dan validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Haryuni Supriatin, M. Pd, yang merupakan guru SDN Telaga Asih 04 Cikarang Barat, hasil dari uji validasi yang diperoleh dirincikan pada tabel berikut:

1. Analisis hasil validasi ahli materi

o.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
1	Terdapat kata pengantar dan datar isi					
2	Terdapat CP, TP dan ATP					
3	Terdapat tujuan pembelajaran					
4	Terdapat pendalaman materi pembelajaran					
5	Rangkuman materi mudah dipahami					
6	Kesesuaian pendalaman materi butir-butir soal					
7	Kesesuaian tes dengan CP, TP dan ATP					
Jumlah skor		35				
Skor rata-rata		5				



$$V = \frac{\sum 1 (5 - 1)}{1 (5 - 1)}$$

$$V = \frac{1.4}{1.4}$$

$$V = 1$$

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ibu Haryuni Supriatin, M. Pd memperoleh nilai 1. Dan apabila dilihat pada patokan penilaian uji validitas aiken, maka aspek materi dinilai sangat valid.

2. Analisis hasil validasi ahli bahasa

o.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual siswa					
2	Konsistensi penggunaan istilah/symbol/lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya					
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)					
4	Bahasa yang digunakan sesuai EYD					
5	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar					
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif					
7	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
Jumlah skor		28				
Skor rata-rata		4				

$$V = \frac{\sum 1 (4 - 1)}{1 (5 - 1)}$$

$$V = \frac{1.3}{1.4}$$

$$V = 0,75$$

Hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ibu Dr. Lu'lul Maknun, M. Pd memperoleh nilai 0,75. Dan apabila dilihat pada patokan penilaian uji validitas aiken, maka aspek bahasa dinilai valid.

3. Analisis hasil validasi ahli desain

o.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
1	Sampul / cover buku menarik					
2	Bentuk huruf menarik					



3	Ukuran huruf mudah dibaca					
4	Terdapat kata pengantar dan datar isi					
5	Terdapat rangkuman materi					
6	Terdapat butir-butir soal					
7	Terdapat gambar pada isi					
Jumlah skor		28				
Skor rata-rata		4				

$$V = \frac{\sum 1(4 - 1)}{1(5 - 1)}$$

$$V = \frac{1.3}{1.4}$$

$$V = 0,75$$

Hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ibu Rizqa Herianingtyas, M. Pd memperoleh nilai 0,75. Dan apabila dilihat pada patokan penilaian uji validitas aiken, maka aspek desain dinilai valid.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pada aspek materi, bahasa dan media telah dinyatakan sangat valid. Sehingga bahan ajar komik digital ini bisa digunakan oleh guru dalam membantu peserta didik memahami konsep pada materi yang diajarkan dan juga dapat menumbuhkan nilai karakter pada diri peserta didik. Menurut (Pramessti Vidya Bhakti Eva et al., 2020) Media komik adalah media visual gambar yang didalamnya tersaji cerita yang lugas dan kohesif, sehingga memberi kemudahan bagi anak untuk memahami isi cerita dalam komik komik digital memiliki kelebihan diantaranya: interaktif, menarik, mudah diakses, dan tahan lama serta hemat biaya. Penggunaan gambar yang terkesan hidup dapat memberi ketertarikan pada anak untuk membaca lebih lanjut. Komik mampu menjadikan pembaca untuk membaca dengan baik karena bagi mereka membaca komik adalah aktifitas membaca yang menyenangkan (Sagri et al., 2018). Peneliti melakukan penelitian pengembangan komik di digital yang disesuaikan dengan tuntutan abad 21 saat ini. Media komik digital ini bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dua arah, baik sebagai media belajar dikelas atau menjadi sarana yang bisa dipakai dalam pembelajaran mandiri bagi peserta didik (Airlanda, 2021). Media komik digital ini dapat digunakan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan wawasan baru, mempercepat pemahaman konsep, meningkatkan semangat dan minat baca serta menciptakan pembelajaran yang menggembirakan.

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam pembuatan bahan ajar komik digital berbasis pixton ini antara lain: menentukan ide dan gagasan utama cerita, membuat alur cerita, menyusun berbagai karakter beserta visualisasinya, mengedit dalam berbagai ekspresi yang beragam, menambahkan suara cerita komik, menggunakan elemen dan latar yang mendukung cerita, dan setelah itu menambahkan video berisi gambar dan suara agar lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan komik digital ini memegang peranan penting dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan bahan ajar komik ini dapat meningkatkan minat, perhatian serta kreatifitas dan imajinasi peserta didik. Selain itu komik adalah cerita bergambar yang menarik bagi peserta didik, dengan begitu penggunaan komik digital dalam pembelajaran sangat layak dan direkomendasikan. Namun pada penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan yaitu, komik digital yang dihasilkan hanya sampai pada tahap develop (pengembangan) berupa validasi oleh ahli. Akan tetapi pada aspek materi, bahasa dan media dinilai sangat valid dan layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Harapannya penelitian ini mampu membantu serta memberi kemudahan bagi pendidik pada proses penyampaian materi pembelajaran, dan siswa juga terbantu untuk memahami materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan sehingga dengannya terbentuk karakter dan sikap positif yang sesuai dengan karakter pelajar dalam kurikulum merdeka.



4. SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C disekolah dasar yang menggunakan model pengembangan 4-D ini dinilai sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Khususnya bagi siswa fase C di sekolah dasar. Dengan penggunaan bahan ajar komik digital berbasis pixton ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan juga menumbuhkan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Sehingga dengan begitu dapat terwujud proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan kurikulum saat ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- ABSTRAK Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis.* (n.d.). 96.
- Airlanda, P. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Hadi, W. S., & Dwijananti, P. (2015). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas Untuk Sekolah Menengah Atas. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*, 4(2), 15–24.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Ika, N. A., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas Vi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 269–273. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/1266>
- Ilham, M., & Marlini, M. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 8(1), 204. <https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Mathematics, A. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. X, 1–23.
- Meilani, D. I. (2022). *Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022.*
- Penjumlahan, H., Pengurangan Bilangan Bulat, D., Rahmani, A., Heryadi, Y., Sa'adah, L., Guru, P., Dasar, S., Rangkasbitung, S., Budi, J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Operasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 2022. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Pramessti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Sagri, M., Sofos, F., & Mouzaki, D. (2018). Digital Storytelling, comics and new technologies in education: Review, research and perspectives. *International Education Journal*, 17(4), 97–112.
- Sudrajat, A., Meiliana Lovienica, & Vina Iasha. (2021). Pengaruh Model Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 70–75. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3217>
- Syarah. (2018). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud> Volume 12 Edisi 2 November 2018.



- Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 311–320.
- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). *Jurnal Multikultural Internasional dan Pemahaman Multireligius Pengembangan Media Komik Berbasis Digital untuk Siswa Kelas V SD*. 532–537.
- Yetti, E., & Jakarta, U. N. (2021). The Influence of Dance Instructional Strategy and Teacher's Pedagogy Competence on Classroom Climate. *İlköğretim Online*, 20(1), 642–650.
<https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.54>