



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 1 (2026) | 83-91

 DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i1.83-91>

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS 2B MINU KEDUNGREJO PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI ATURAN DIRUMAH DAN DI SEKOLAH

Ananda Chumairoh*, Aulia Mufidatus Safiani, Putri Yasmin Fazia Risfi, Nur 'Aisyatir Rodliyah, Muchammad Bachrul Alam, Asnal Mala

Fakultas Agama Islam, Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyyah, Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia.

*e-mail: anandahummaira@gmail.com



Abstrak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan media ini mengikuti metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations). Penelitian ini melibatkan satu orang guru dan 21 siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, terdapat satu ahli materi dan satu ahli media yang turut serta dalam penelitian ini. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, wawancara, serta tes. Hasil menunjukkan bahwa media komik digital berbasis video dinilai "Sangat Layak" oleh ahli media dengan skor 94%. Penilaian dari ahli materi juga hampir sama, yaitu 93%, yang termasuk kategori "Sangat Layak". Siswa dan guru memberikan penilaian kepraktisan yang tinggi, masing-masing sebesar 88% dan 89%. Setelah menggunakan media komik digital, nilai post-test siswa meningkat menjadi 86%, tetap dalam kategori "Sangat Layak". Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh komik digital berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas II MINU Kedungrejo. Peneliti membandingkan dua kelompok, satu menggunakan komik digital dan satu menggunakan metode tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan komik digital mengalami peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, PPKn, Sekolah Dasar.

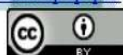
Abstract. The research used research and development (R&D) methods. The media development process followed the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) method. This study involved one teacher and 21 students who actively participated in the learning process. In addition, one material expert and one media expert participated in this study. Data were collected through observations, questionnaires, interviews, and tests. The results showed that the video-based digital comic media was rated "Very Appropriate" by the media expert with a score of 94%. The assessment from the material experts was also nearly identical, at 93%, which falls into the "Very Appropriate" category. Students and teachers gave high practicality ratings, at 88% and 89%, respectively. After using digital comics, students' post-test scores increased to 86%, remaining in the "Very Appropriate" category. The purpose of this study was to determine the impact of ICT-based digital comics on student learning outcomes in Civics (PPKn) in second-grade students at MINU Kedungrejo. Researchers compared two groups, one using digital comics and the other using traditional methods. The results showed that students learning with digital comics experienced improved learning outcomes.

Keywords: Digital Comics, Learning Media, Learning Outcomes, PPKn, Elementary School.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara. Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk membentuk generasi yang kuat dan mampu bersaing. Saat ini, di era digital, teknologi informasi dan komunikasi benar-benar mengubah banyak aspek, termasuk cara kita menuntut ilmu. Salah satu langkah konkret untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media ICT membuat suasana belajar lebih hidup, lebih menyenangkan, dan lebih sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang. (Munir, 2010). Teknologi memberikan pendidik metode baru dalam menyampaikan materi, yang lebih segar dan efektif. Salah satu inovasinya pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran langsung menarik perhatian. Komik digital menggabungkan gambar dan teks, dirancang agar materi terasa lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini tidak hanya menarik minat, tetapi juga membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan capaian akademik, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Setiawan & Iqbal, 2018).

Media memiliki peran sebagai jembatan dalam proses penyampaian informasi. Selain itu, media juga berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Hasan, 2019). Menurut Zulherman (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami materi secara lebih mendalam. Media dapat menyajikan informasi yang akurat dan terpercaya, membantu penafsiran data,

serta memudahkan akses terhadap informasi. Penggunaan media pembelajaran jelas memberikan bantuan bagi pendidik maupun peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.

Selain itu, komik digital membuat pengalaman belajar jadi lebih personal dan sesuai kebutuhan masing-masing siswa (Rahmawati, 2019). Dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), siswa memang harus memahami nilai moral, etika, dan kebangsaan sebagai dasar karakter. Namun, cara guru mengajarkan materi PPKn sering dianggap membosankan karena masih memakai metode tradisional. Hal ini menjadi tantangan bagi guru: mereka harus menemukan cara yang lebih efektif agar siswa betah belajar. Di sinilah komik digital berbasis ICT berperan penting. Komik digital menghadirkan cerita dan gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai yang diajarkan (Hidayat & Prasetyo, 2020).

Menurut Senjaya (2022) menegaskan pentingnya media pembelajaran yang menarik dari berbagai aspek mulai dari tampilan hingga cara penggunaannya. Media seperti ini tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka. Beberapa penelitian lain juga mendukung penggunaan media berbasis ICT untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Selain itu, materi menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan siswa lebih fokus saat belajar.

Selain itu, Wahyuni dan Kurniawan (2021) juga menemukan hal yang serupa. Penggunaan media komik digital ternyata bisa membuat siswa lebih aktif dan memahami materi

pelajaran dengan baik. Suparman (2018) menyatakan bahwa menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam pembelajaran, seperti menggunakan komik digital, bisa mempercepat proses belajar serta membantu komunikasi antara guru dan siswa.

Penelitian ini dilakukan di MINU Kedungrejo, khususnya untuk siswa kelas II. Tujuannya adalah untuk melihat seberapa besar dampak komik digital berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Dengan penelitian ini, penulis ingin menemukan cara baru yang inovatif untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa menjadi referensi bagi para guru yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis video pada materi aturan dan manfaatnya mata pelajaran PPKN serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas II MINU Kedungrejo. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu guru dan 21 siswa, dengan melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, wawancara, dan tes.

Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall, yang dibagi menjadi tiga tahap utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Model ini digunakan dalam penelitian

pengembangan ini. Peneliti memilih model ADDIE untuk mengembangkan media "komik digital". Model ini sering dipertimbangkan karena mampu menghasilkan produk yang efisien. (Setiawan, 2020).

Penelitian dimulai dari tahap analyze (analisis). Di sini, peneliti mencari masalah yang ada, lalu menentukan solusinya. Tahap ini penting karena jadi dasar pemahaman kebutuhan yang harus dipenuhi lewat pengembangan media pembelajaran.

Setelah analisis, peneliti masuk ke tahap design (perancangan). Hasil analisis dipakai untuk merancang solusi yang cocok buat permasalahan yang ditemukan (Abdullah dan Yuniarta, 2018).

Langkah ketiga adalah development (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti telah membuat media pembelajaran berupa komik digital yang menggunakan video, serta mempersiapkan struktur model yang sudah direncanakan sebelumnya. Ada dua tugas utama: pertama, membuat desain media pembelajaran "KOMIK DIGITAL"; setelah itu, uji validasi dilakukan dengan melibatkan ahli media, dan guru praktik. Tahap selanjutnya, implementation (implementasi). Produk media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" yang telah divalidasi dan diuji cobakan langsung ke peserta didik dalam suasana belajar yang nyata.

Terakhir, tahap evaluation (evaluasi). Di sini, peneliti memperbaiki produk berdasarkan masukan dari ahli dan hasil uji coba. Tujuannya jelas: mengukur kualitas produk, memastikan sudah memenuhi standar, dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan lembar instrumen validasi yang disusun menggunakan

Skala Likert. Skala tersebut berfungsi untuk menguraikan variabel penelitian kedalam sejumlah indikator yang lebih spesifik. Indikator-indikator tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan butir instrument, baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan (Sukardi, 2019).

Teknik analisis data yang diterapkan untuk menilai tingkat validitas media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presesntase skor

$\sum x$: Jumlah skor indicator perkategori

$\sum xi$: Jumlah skor total kategori

Setelah menghitung data hasil penelitian dengan rumus di atas, peneliti mendapatkan data kuantitatif. Data ini lalu diubah menjadi data kualitatif. Selanjutnya, peneliti mengakumulasi menggunakan () untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Interpretasi hasilnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Indikator

Interval Presentase	Kriteria	Keterangan
80%-100%	Sangat Layak	Tanpa revisi
60% - 79,99 %	Cukup layak	Perlu revisi
50%-59,99%	Kurang layak	Perlu revisi
0%-49,99%	Tidak layak	diganti

Sumber: Sugiyono, (2016)

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa penilaian produk dianggap valid jika memenuhi kriteria yang relevan dengan skor minimal 61%. Namun, jika produk yang dikembangkan tidak memenuhi kreiterian yang relevan, peneliti harus melakukan perbaikan sampai memenuhi kriteria dengan skor minimal 60%, yang menunjukkan bahwa mereka cukup valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOMIK DIGITAL berbasis video ini mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mewawancarai seorang guru di MINU Kedungrejo. Guru tersebut mengemukakan bahwa siswa-siswi kesulitan memahami materi manfaat aturan. Nilai mereka juga cenderung di bawah rata-rata. Guru menyarankan penggunaan media yang lebih menarik supaya siswa lebih mudah menangkap materi. Dari kebutuhan

ini, peneliti terdorong mengembangkan media pembelajaran berbasis video, yaitu KOMIK DIGITAL, untuk membantu guru dan siswa.

Di tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang diharapkan bisa menarik minat siswa sekaligus mempermudah mereka memahami materi manfaat aturan. Materi yang akan dimuat di KOMIK DIGITAL ini meliputi pengertian aturan, jenis-jenis aturan, dan manfaat aturan. Pada tahap ini, peneliti telah menguraikan sejumlah kegiatan penting, meliputi analisis terhadap kompetensi dasar, penetapan indikator serta tujuan pembelajaran, perumusan spesifikasi media, dan penyusunan instrument validasi. Instrument tersebut kemudian dirancang untuk diuji oleh para validator yang terdiri atas pakar media, pakar materi, serta praktisi pendidik yang mencakup guru dan peserta didik.

Pada tahap pengembangan, peneliti telah menyiapkan perangkat produk berbasis video yang berfungsi

sebagai struktur yang dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, ada dua tugas utama yang dilakukan. pertama, membuat desain media pembelajaran KOMIK DIGITAL, selanjutnya, melakukan tes validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (guru). Setelah desain media selesai, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui seberapa baik media tersebut membantu proses pembelajaran. para validator memberikan umpan balik dan

evaluasi. Selanjutnya saran dan rekomendasi para ahli digunakan untuk memperbaiki media.

Setelah proses perancangan dan desain, hasil media KOMIK DIGITAL harus melewati uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Berikut ini penjelasan hasil validasi dari para ahli dan praktisi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

$$P = \frac{63}{68} \times 100\% = 93\%$$

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	8	8
Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	8	8
Media yang digunakan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondidi siswa	12	9
Media yang digunakan sesuai dengan efektivitas dan keefisienan penggunaannya	24	22
Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan guru terkait penggunaannya	16	16
Total Skor	68	63
Presentase Kelayakan	93 %	

Berdasarkan data di tabel 2, penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" menghasilkan skor rata-rata 93%. Kalau mengacu pada kriteria persentase

indikator, media ini jelas masuk kategori sangat layak. Ahli materi tidak memberikan catatan atau kritik khusus.

$$P = \frac{64}{68} \times 100\% = 94\%$$

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria	Skor Ideal	Skor Aktual
Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi siswa.	8	8
Media yang digunakan berdasarkan efektivitas dan efisiensi penggunaan	8	6
Media yang dikembangkan sesuai dengan minat, kebutuhan, serta kondisi siswa	12	11
Media yang dipilih dirancang agar selaras dengan prinsip efektivitas dan keefisienan penggunaannya	24	23
Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan guru terkait penggunaannya	16	16
Total Skor	68	64
Presentase Kelayakan	94%	

Dari tabel 3, rata-rata skor penilaian dari ahli media untuk media pembelajaran "KOMIK DIGITAL"

mencapai 94%. Skor ini menempatkan media tersebut dalam kategori sangat layak menurut kriteria presentase

indikator. Ahli media juga memberikan masukan: media ini bisa digunakan, tetapi sebaiknya perbaiki EYD pada bagian video.

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 88\%$$

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi Guru

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Kemudahan	20	15
Kebermanfaatan	20	20
Total Skor	40	35
Presentase Kelayakan	88%	

Dari tabel 4, skor penilaian dari guru terhadap media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" rata-ratanya mencapai 88%. Kalau dilihat dari kriteria presentase indikator, media ini termasuk kategori sangat layak. Guru

juga memberikan masukan media ini dinilai sangat baik, tanpa ada catatan atau kritik khusus

$$P = \frac{375}{420} \times 100\% = 89\%$$

Tabel 5. Hasil Validasi Kepraktisan Murid

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Kemudahan	168	136
Kebermanfaatan	252	239
Total Skor	420	375
Presentase Kelayakan	89%	

Kalau lihat tabel 5, nilai yang diberikan murid pada media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" rata-ratanya 89%. Kalau pakai kriteria

penilaian, skor segini artinya media ini sangat layak digunakan.

$$P = \frac{1820}{2100} \times 100\% = 86\%$$

Tabel 6. Hasil Uji Coba Post Tes

No	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1	Hasil nilai post tes	100	90
2		100	90
3		100	90
4		100	90
5		100	90
6		100	90
7		100	80
8		100	90
9		100	80
10		100	90
11		100	80
12		100	90
13		100	90
14		100	80
15		100	90
16		100	90
17		100	90
18		100	100
19		100	100
20		100	70
21		100	60

TOTAL SKOR	2100	1820
Presentase Kelayakan		86%

Dari tabel 6, terlihat jelas hasil persentase skor penilaian uji coba post-test yang dilakukan peneliti kepada murid dengan media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" rata-ratanya mencapai 86%. Media pembelajaran ini dianggap sangat layak berdasarkan kriteria persentase indikator.

Pada tahap implementasi, "KOMIK DIGITAL" yang sudah dikembangkan dan dinilai oleh para ahli serta praktisi seharusnya diuji langsung kepada peserta didik di lingkungan belajar yang nyata. Namun, penelitian ini belum sampai pada tahap uji coba produk. Hal ini terjadi karena objek penelitian dan waktu yang tersedia terbatas, sehingga peneliti tidak bisa melanjutkan ke tahap uji coba sampai produk benar-benar selesai dikembangkan. Karena keterbatasan objek penelitian dan waktu yang sempit, maka ruang gerak serta hasil penelitian juga terbatas. Akibatnya, ruang gerak dan hasil penelitian akhirnya terbatas.

Tahap evaluasi berjalan setelah peneliti memperbaiki produk yang sudah melewati validasi ahli dan uji coba. Di sini, peneliti benar-benar menilai apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi standar dan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif.

Hasil uji validitas dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 93%, masuk kategori sangat layak. Penilaian dari ahli media bahkan sedikit lebih tinggi, dengan rata-rata skor 94%, juga termasuk sangat layak. Praktisi, dalam hal ini guru, memberikan rata-rata skor 88%, tetap dalam kategori sangat layak. Uji coba media pembelajaran lewat post-test menghasilkan rata-rata persentase 86%, lagi-lagi masuk kategori sangat layak. Jadi, secara

keseluruhan, produk ini memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

Media "KOMIK DIGITAL" dinilai layak karena mampu memenuhi parameter tujuan pembelajaran, khususnya dalam aspek peningkatan motivasi siswa dan penyederhanaan kompleksitas materi (Hasan, 2021). Relevansi penggunaan media ini didukung oleh argument Lasut dkk. (2022), mengenai pentingnya seleksi media dalam memitigasi kendala intruksional di kelas. Bukti empiris mengenai keunggulan media berbasis visual/ digital juga ditunjukkan oleh . Penelitian Malasari & Hakim (2017), dimana hasil validasi dari para ahli mencapai tingkat persentase yang sangat tinggi, yakni diatas 90 %.

Secara keseluruhan, media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" untuk materi manfaat-manfaat aturan dalam pembelajaran PPKn terbukti sangat layak. Signifikansi kelayakan media "komik digital" diperkuat oleh akumulasi skor validasi dari ahli materi (93 %) dan ahli media (94 %), serta didukung oleh perolehan skor post-test sebesar 86 %. Berdasarkan hasil uji validasi dan rangkaian pengembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis 'komik digital' memiliki kualifikasi yang sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada substansi materi manfaat aturan.

SIMPULAN

Penelitian menunjukkan, media pembelajaran "KOMIK DIGITAL" benar-benar pas untuk pelajaran PPKn di kelas II MINU Kedungrejo, khususnya tentang manfaat aturan. Media ini sengaja dirancang supaya anak-anak lebih

mudah menangkap pentingnya aturan dalam kehidupan sehari-hari, pastinya tidak rumit, dan tidak membosankan. "KOMIK DIGITAL" ini punya kekuatan di cerita visualnya yang seru dan dekat dengan dunia siswa, jadi motivasi belajar mereka naik, mereka pun jadi lebih antusias. Anak-anak nggak cuma paham konsepnya, seperti keteraturan, keadilan, dan keamanan, tapi juga merasa belajar itu menyenangkan. Desainnya interaktif, ilustrasinya hidup, isi ceritanya edukatif semua itu bikin suasana belajar terasa ringan dan gampang dicerna. Tidak hanya itu, guru dan siswa bisa mengaksesnya lewat smartphone Android atau laptop, di mana saja dan kapan saja. Fleksibilitas ini jelas membantu proses belajar.

Peneliti menyarankan, media "KOMIK DIGITAL" yang sudah dikembangkan ini terus dipakai sebagai penunjang pembelajaran, terutama untuk materi manfaat aturan. Ke depan, sebaiknya tambahkan visual lebih kaya, animasi sederhana, atau video pendukung supaya siswa makin tertarik dan nggak cepat bosan belajar PPKn. Dengan media ini, harapannya siswa lebih mudah memahami konsep manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan berikutnya juga sebaiknya merambah materi yang lebih luas misalnya pentingnya aturan di berbagai situasi supaya pemahaman siswa makin mendalam dan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trogo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434.

- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Hasan, Muhammada, M. D. (2019). Media Pembelajaran. Tahta Media Group. Sukoharjo
- Hidayat, T., & Prasetyo, A. (2020). Pengaruh media digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 123-135.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., Daniel, R., & Pangkey, H. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4(4), 5001–5009.
- Malasari, N., & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan Media Belajar untuk Tingkat Sekolah Dasar. *JKPk (Jurnal Kajian Pendidikan Kewarganegaraan)*, 3(1), 11.
- Munir. (2010). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Alfabeta.
- Putra, F., & Sari, D. (2020). Integrasi ICT dalam media pembelajaran: Dampak pada efisiensi belajar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(3), 101-112.
- Rahmawati, L. (2019). Komik sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 67-76.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12-21.
- Setiawan, A., & Iqbal, M. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital dalam

- pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(1), 45-55.
- Sukardi. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya, Bumi Aksara.
- Suparman, M. (2018). Teknologi dalam pendidikan: Solusi pembelajaran abad 21. Jurnal Pendidikan Teknologi, 9(4), 56-64.
- Wahyuni, D., & Kurniawan, R. (2021). Penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 15(2), 89-100.
- Zulhaerman, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 5(4). 2384-2394.