Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan CTL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD

Nur Azlin[1], Atika Ulya Akmal[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Development; Digital Comic; CTL, IPAS, ADDIE

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of interesting and technology-based media in learning at school. One of the learning media innovations that is in line with current technological developments and preferred by children is digital comics. This research aims to develop digital comic learning media based on the CTL approach to IPAS learning in Grade IV SD that is valid and practical for use in the learning process. This research is a development research (Research & Development) using the ADDIE model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data was collected through validation sheets and practicality sheets. The validation sheet consists of validation by material experts, linguists and media experts. While the practicality questionnaire consists of a teacher response questionnaire and a student response questionnaire. The subjects in this study were fourth grade students from SDN 08 Pasar Surantih. While the research subjects were fourth grade students from SDN 01 Koto Merapak. The results of the material expert validity test were 92.5% with the category "very valid". The results of the language expert validity test achieved 95.83% with the category "very valid". The results of the media expert validity test reached 97.5% with the category "very valid". The results of the teacher response validity test were 92.5% and 95% with the category "very practical". The results of the student response test for practicality were 91.25% and 92.36% with the category "very practical". Thus, it can be concluded that learning media in the form of digital comics based on the CTL approach for learning IPAS in Grade IV SD has been declared valid and practical for use in learning.

Kata kunci:
Pengembangan, Komik Digital, CTL, IPAS, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media yang menarik dan berbasis teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu inovasi media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini dan disukai oleh anak-anak adalah komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis untuk

digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Data diperoleh berdasarkan lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Sedangkan angket praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 08 Pasar Surantih. Sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 01 Koto Merapak. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil 92,5% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 95,83% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil 97,5% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil 92,5% dan 95% dengan kategori "sangat praktis". Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 91,25% dan 92,36% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital berbasis pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding author :
nurazlin020@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Pembelajaran di sekolah dasar saat ini sudah mulai memberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai perbaikan dari Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dikembangkan untuk membangun nuansa pembelajaran berbeda yang memberikan keleluasan dan kenyamanan pada guru dan terutama peserta didik untuk terus berkembang (Nugrohadi & Anwar, 2022). Kurikulum ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mengandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pembelajar (Kristanto, 2016).

Penggunaan media dalam penyajian materi dapat memikat minat peserta didik, karena media mampu menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna. Media mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis dan hidup (Suhartiningsih & Adita, 2023).

Menurut Miarso (2009) (dalam Safitri, 2023), media pembelajaran didefinisikan

sebagai segala elemen yang mampu menghantarkan pesan dalam proses belajar dan berpotensi merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi belajar. Tujuannya adalah untuk mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, berorientasi pada tujuan, dan terkendali.

Di zaman yang berkembang dan maju saat ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga berinovasi dan bervariasi. Saat ini inovasi media pembelajaran cenderung ke arah digitalisasi media pembelajaran (Safitri, 2023). Media pembelajaran yang awalnya berupa gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan menggunakan perangkat keras berupa komputer, *handphone*, maupun laptop (Edray dan Hamimah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kapasitas dan keinginan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara signifikan (Utami, dkk., 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di beberapa sekolah pada tanggal 29 dan 30 Januari 2024 ditemukan bahwa sarana dan fasilitas sekolah sudah cukup memadai, serta penggunaan media yang menarik dan berbasis teknologi dalam pembelajaran belum terlaksana secara maksimal dan perlu pengembangan. Berdasarkan wawancara bersama wali kelas IV, ditemukan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai pada tahap penggunaan proyektor untuk menampilkan gambar dan menayangkan video dari *youtube*. Hal ini disebabkan karena terbatasnya waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa pada proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa buku pembelajaran, papan tulis, gambar dan peta sebagai media pembelajaran. Kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, merasa bosan sehingga tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional di mana peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, serta pembelajarannya kurang memperhatikan pengalaman peserta didik.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, diperlukan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Salah satu inovasi media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini dan disukai oleh anak-anak adalah komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi

atau pesan melalui media elektronik. Komik digital menawarkan sejumlah keunggulan yang bermanfaat sebagai alat pembelajaran, termasuk mampu menarik minat peserta didik, membuat materi lebih menarik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar peserta didik (Putri, 2022).

Analisis literatur juga peneliti lakukan untuk memperkuat penelitian ini yaitu berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital yang sudah dilakukan oleh Resi Guspita Sari dan Yeni Erita (2021) mengenai pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar yang telah membuktikan bahwa penggunaan media komik digital sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media komik digital dengan harapan bisa menghasilkan media yang valid dan praktis digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam proses pembelajaran, komik digital dapat menjadi pilihan media yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar peserta didik. Agar penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal, maka perlu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang cocok. Salah satu pendekatan yang dapat menjadi solusi yaitu pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Pendekatan CTL merupakan pembelajaran dengan mengaitkan materi yang dipelajari peserta didik dengan pengalaman sehari-hari yang dialaminya. Rosyida dan Smith menjelaskan pendekatan CTL sebagai sebuah konsep belajar yang memungkinkan guru untuk membuat kaitan antara kondisi dunia nyata peserta didik dengan materi yang diajarkan, pendekatan ini memberikan stimulus kepada peserta didik untuk membangun hubungan antara pemahaman pengetahuan dengan kehidupan yang dialami (Rahayu, dkk., 2023). Salah satu mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang memberi pengalaman yang relevan bagi peserta didik adalah mata pelajaran IPAS. Materi pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang akrab dengan istilah-istilah awam dan hafalan, yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPAS.

Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang baru dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah dipahami dan menyenangkan. Media komik digital dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta

didik dapat memperoleh pembelajaran dengan media yang valid dan tidak memerlukan biaya serta dapat dipelajari di sekolah maupun di rumah, baik menggunakan *smartphone* maupun laptop/*chromebook*. Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang menarik, valid, dan praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (*R&D*) dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis pendekatan CTL. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau serangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Aprillia & Zainil, 2020). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

Saat ini model pengembangan yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan (*R&D*) sangat beragam. Dari beberapa model pengembangan, peneliti memilih salah satu model yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap utama yaitu: (1) *Analysis* (Analisis); (2) *Design* (Perancangan); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementation* (Penerapan); (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Pelaksanaan uji coba dilakukan di kelas IV SDN 08 Pasar Surantih dan untuk penelitian dilakukan dikelas IV SDN 01 Koto Merapak, pada semester II Januari-Juni 2023/2024. Pada SDN 08 Pasar Surantih, subjek uji coba penelitian ini adalah 18 orang peserta didik, sedangkan subjek penelitian di SDN 01 Koto Merapak adalah 19 orang peserta didik. Diperoleh data pada penelitian ini berupa data primer, ialah data secara langsung diambil peneliti di lapangan. Data primer tersebut ada 3, yaitu (1) data hasil validasi dari ketiga validator untuk mengukur kevalidan media, (2) data hasil kepraktisan media berupa praktikalitas respon guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas media. Instrumen penelitian ini terbagi atas instrumen validasi, dan instrumen praktikalitas media. Instrumen validasi, merupakan lembaran validasi yang digunakan untuk memperoleh data valid atau tidaknya media yakni lembar validasi materi, bahasa, dan media. Instrumen praktikalitas media berupa angket respon guru dan peserta didik. Karena hasil uji validitas dan praktikalitas bersifat numerik, maka pengujiannya dapat dilakukan dengan metode statistik. Selanjutnya akan ditabulasikan berdasarkan skala Likert setelah diolah. Untuk memastikan validitas media, ahli bahasa, media, dan materi mengisi kuesioner

validitas. Dengan skala 1 sampai 4, setiap item penilaian mempunyai kriteria sebagai berikut: Sangat Baik = 4, Baik = 3, Cukup Kurang Baik = 2, Sangat Tidak Baik = 1, dimodifikasi oleh Purwanto (Saputri, 2015). Angket respon guru dan peserta didik mengumpulkan data tentang kepraktisan media yang dikembangkan. Kriteria setiap butir penilaian menggunakan skala 4 yang dimodifikasi oleh Arikunto (Salwani & Ariani, 2021). Skalanya adalah sebagai berikut: 4 untuk Sangat Setuju, 3 untuk Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL pada penelitian ini telah dilakukan sesuai tahapan model ADDIE, dijabarkan sebagai berikut: Tahap pertama analisis (*analysis*), peneliti mengumpulkan data terkait masalah melalui observasi dan wawancara di sekolah. Ada tiga jenis analisis yang dilakukan: kebutuhan, peserta didik, dan kurikulum. Hasil analisis kebutuhan ini yaitu guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dan agar peserta didik tidak cepat bosan dan semangat dalam belajar, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga bisa menentukan materi yang difokuskan untuk media ini. Selanjutya pada analisis kurikulum dilakukan dengan analisis terhadap capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV Bab 3, Topik B (Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib), Materi Pokok Gaya Magnet dan Sifatnya, sebagai dasar pembuatan media pembelajaran komik digital.

Selanjutnya dilakukan tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Tahap ini terdiri atas, (1) penyusunan naskah, (2) pembuatan gambar komik, (3) pembuatan desain produk komik, dan (4) publikasi atau digitalisasi produk komik digital.

Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran:



Gambar 1. Cover dan Daftar Isi

Setelah media selesai dibuat, maka selanjutnya dilakukan tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan validasi media oleh validator yang memiliki keahlian di bidang yang relevan (materi, bahasa, dan media). Ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari validator yang bertujuan untuk

menghasilkan media pembelajaran komik digital yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

Tabel 1. Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

No	Nama Dosen	Keterangan
1.	Dra. Nelly Astimar, M.Pd.	Ahli Materi
2.	Dr. Chandra, M.Pd.	Ahli Bahasa
3.	Masniladevi, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media

Apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum dinyatakan valid, maka dilakukan revisi sesuai dengan masukan-masukan para ahli tersebut. Setelah media pembelajaran sudah valid, maka produk media pembelajaran komik digital yang sudah dibuat bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Persentase Hasil Validitas Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Uji Validitas	Persentase
Aspek Materi	92,5%
Aspek Bahasa	95,83%
Aspek Media	97,5%
Jumlah	285,83%
Rata-rata keseluruhan	95,27%
Kategori	**Sangat Valid**

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ketiga ahli (validator), komik digital berbasis pendekatan CTL dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Hasil akhir sebesar 95,27% pada kategori "Sangat Valid". Maka, media pembelajaran komik digital ini sudah layak untuk digunakan.

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, maka dilakukan tahap keempat yaitu tahap penerapan (*implementation*). Media yang telah dinyatakan layak melalui tahap validasi dan revisi, selanjutnya diujicobakan pada kondisi kelas yang nyata. Pertama ujicoba di kelas IV SDN 08 Pasar Surantih, dengan peserta didik berjumlah 18 orang dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2024. Selanjutnya dilaksanakan penelitian di kelas IV SDN 01 Koto Merapak dengan peserta didik berjumlah 19 orang, pada tanggal 14 Juni 2024. Tujuan tahap ini dilaksanakan yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik digital brbasis pendekatan CTL.

Tabel 3. Persentase Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Uji Praktikalitas	SDN 08 Pasar Surantih	SDN 01 Koto Merapak	Kategori
Respon Guru	92,5%	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	91,25%	92,36%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,87	93,68%	Sangat Praktis

Berdasarkan data analisis tabel di atas, hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik di SDN 08 Pasar Surantih adalah sebesar 91,87% sehingga masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan SDN 01 Koto

Merapak memperoleh nilai 93,68% dengan kategori "Sangat Praktis", yaitu rentang 81-100% menurut kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021). Jadi, media ini sudah praktis untuk digunakan.

Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi dilaksanakan setelah empat tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas penerapan media pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Kemudian data tersebut dihitung dan dianalisis. Tahap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terlihat kelayakannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Dalam pengembangannya media komik digital berbasis pendekatan CTL menggunakan tahapan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil uji validitas memperoleh persentase 92,5% untuk aspek materi, 95,83% untuk aspek bahasa, dan 97,5% untuk aspek media dan nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh persentase 95,27% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba yaitu SDN 08 Pasar Surantih memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru sebesar 92,5% dan 91,25% untuk respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian yaitu SDN 01 Koto Merapak memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru sebesar 95% dan 92,36% untuk respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan CTL yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas, menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

REFERENSI

Akmal, Atika Ulya. (2023). Development of Contextual Teaching and Learning-Based Test Instruments to Improve 21st Century Skills in Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA,* 9(7), 5097-5102.

Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(8), 1–12. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.

php/pgsd

Edray, Auliya, E., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, *3*(2), 80–91. http://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/44

Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya

Nugrohadi, S., & Anwar, T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran.* 16(1).https://doi.org/10.26877/mpp.vl6il.11953

Putri, J. K. (2022). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek*. (Online) https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi

Rahayu, A., Prasetyo, A.T., Utomo, C.B. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL Untuk Pemahaman Konsep IPA dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 89-102. Doi: https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.122234

Safitri, Meilani, dkk.. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Sari, Resi Guspita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies,* 4(1), 2656-6702.

Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.

Suhono, S., dan Defika Andriana Sari. (2020). Developing Students' Worksheet Based Educational Comic for Eleventh Grade of Vocational High School Agriculture. *Anglophile Journal*, 1(1). 29-40.

Sulistio, Andi. (2022). *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 3–6.

https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649

Utami, F. D., Sulhadi, & Sugianto. (2018). Pembelajaran Fisika Menggunakan Pendekatan CTL Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 7(02), 94-103.

Wibowo, Mars Caroline. (2021). *Desain Komik Digital*. Semarang: Yayasan Agus Prima Teknik.

Yuli, Arnal Safri, dan Tin Indrawati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Siswa Menggunkan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Di Kelas III SDN 48 Daratan Merantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2868-2874.

Zulaiha, Siti. (2016). Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. I, No. 1.