Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 1

Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar

Resi Guspita Sari[1], Yeni Erita[2]

[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Learning Media, Digital Comics, Integrated Thematic

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of media that is interesting, fun and easy for students to understand. This makes it difficult for students to understand the material and often feel bored and lack motivation to learn. Therefore, the need for learning media that is tailored to the interests and preferences of students, one of which is by developing learning media in the form of digital comics in integrated thematic learning. This study aims to produce learning media in the form of digital comics in integrated thematic learning in grade IV elementary schools that are valid, practical and effective. This research is a Research & Development research, the development model used is the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This research was conducted on fourth grade students at SDN 04 Sungai Beremas, West Pasaman Regency. The results of the study obtained that learning media had a material validity level of 88.75% with a very valid category, 92.5% media validity with a very valid category, 77.5% language validity with a valid category.

The result of the IV grade teacher response questionnaire show the percentage of practicality at 90% with the very practical category.The results of the IV grade student response questionnaire are 94,53%. Based on effectiveness, the learning outcomes of IV grade students increased from 66,88% to88,81%. Thus, it can be concluded that the learning media in the form of digital comics in integrated thematic learning in grade IV Elementary School has been declared valid, practical and effective.

Kata Kunci:

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan

Media Pembelajaran, Komik Digital, Tematik Terpadu

media yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa. Hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi untukbelajar. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan siswa, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* , Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation.* Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 04 Sungai Beremas, Kabupaten Pasaman Barat. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas materi 88,75% dengan kategori sangat valid, validitas media 92,5% dengan kategori sangat valid, validitas bahasa 77,5% dengan kategori valid. Hasil angket respon guru kelas IV menunjukkan presentase kepraktisan yaitu 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon peserta didik kelas IV yaitu 94,53%. Berdasarkan efektivitas, hasil belajar peserta didik kelas IV meningkat dari 66,88% menjadi 88,81%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Corresponding author:
resiguspitasari5@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Hadirnya revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar memiliki kemampuan (*skill*). Dalam rangka inilah, kemudian dunia pendidikan menerapkan pembelajaran abad 21 yang identik dengan perkembangan teknologi, adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran (Eva, Sumantri & Winarsih, 2020). Era revolusi industri 4.0 yang sejak kemunculannya pada abad 21 membawa dampak di berbagai aspek kehidupan dan juga dunia pendidikan. Sebagai abad keterbukaan dimana dan kapan saja manusia dengan mudah memperoleh dan menyebarkan informasi (Efriani, 2020).

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran

adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga hal tersebut dapat mendorong terciptanya proses belajar dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid, dkk. 2020).

Menurut Asyar (dalam Kustianingsari, 2015) Prosedur pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (*need assesment*). Analisis kebutuhan ini didasarkan pada faktor-faktor yang menjadi dasar pemilihan media, diantaranya meliputi telaah terhadap karakteristik peserta didik, kompetensi yang diharapkan, dan karakteristik materi ajar. Selain itu hal lain yang perlu dipertimbangkan yaitu diantaranya ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya dan waktu. Oleh karena itu agar dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lain. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang dapat mengefisienkan waktu pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media dalam penyampaian materi pada saat ini termasuk bentuk penyelesaian masalah pembelajaran dalam bidang teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah penulis lakukan di kelas IV SDN 04 Sungai Beremas pada 26-28 Oktober 2020 penulis menemukan bahwa guru sebagai fasilitator sudah menggunakan media dalam mengajar. Namun media tersebut masih sangat sederhana, diantaranya berupa tempelan gambar-gambar yang terdapat dalam buku siswa yang diprint dan ditempel di depan kelas. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca teks berupa bacaan cerita terkait dari gambar yang disajikan oleh guru, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa.

Memperkuat hasil pengamatan, penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 04 Sungai Beremas, dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa anak-anak sering bosan belajar dan tidak tertarik untuk belajar jika banyak teks bacaan, hal ini terlihat sekali dari rendahnya minat baca siswa. Guru menambahkan ketika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media berupa gambar, siswa sedikit lebih tertarik karena terdapat gambar yang berwarna. Namun, tidak pada setiap materi media gambar tersebut digunakan, hal ini disebabkan karena

terbatasnya waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Maka dalam wawancara tersebut penulis mengetahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa cendrung lebih menyukai teks yang disertai gambar.

Sehubungan dengan hal tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjawab tantangan era revolusi 4.0 inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim, dkk., 2019). Salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah media komik, yaitu media komik dalam bentuk digital. Pemanfaatan komik dalam pembelajaran sesuai dengan taraf berfikir siswa, khususnya pada siswa sekolah dasar. Tokoh-tokoh dalam komik biasanya sering dijadikan idola oleh anak-anak dan gambar komik yang barwarna warni sangat menarik perhatian anak (Daulay, 2021). Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah ketika siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran (Titiana, dkk., 2019).

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran berupa Komik Digital pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Menurut Branch (dalam Batubara, 2020:44) "Model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (penerapan), *Implementation* (implementasi), dan *Evalution* (evaluasi)"

1. Tahap *Anlysis* (Analisis)

Pada tahapan analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan perlunya pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui produk seperti apa yang digunakan, dan siapa yang membutuhkan produk tersebut. Pada tahap ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran. Selain itu, juga perlu analisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik berdasarkan

perkembangan, pengetahuan, dan keterampilan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang beragam serta menganalisis media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap perancangan kegaiatan yang dilakukan adalah merancang media atau produk yang akan diterapkan kepada peserta didik nantinya. Pada perancangan ini dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak muncul keraguan serta diperlukannya keputusan baru.

3. Tahap *Development* (Penerapan)

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu berupa komik digital. Selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Jika menurut para ahli produk yang dikembangkan sudah valid maka layak untuk digunakan di lapangan, namun jika produk belum valid maka dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

4. Tahap *Implementation*(Implementasi)

Tahap ini merupakan implementasi produk kepada peserta didik serta diaplikasikan dalam kegiatan proses pembelajaran yang sudah di desain dan divalidasi oleh para ahli. Tujuan pengimplementasian media pembelajaran ini adalah membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan belajarnya.

5. Tahap *Evalution* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu tahap untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah didesain berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV Sekolah Dasar yaitu :

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan digunakan untuk menelaah tentang karakteristik peseeta didik yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran tematik terpadu. Analisis kebutuhan ini berfungsi untuk memaksimalkan produk yang akan

dibuat, maka produk yang akan dibuat tersebut akan dipertimbangkan menggunakan analisis pengguna. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi ke SDN 04 Sungai Beremas, Kabupaten Pasaman Barat. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan yaitu: (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami. (2) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar. Kemudian analisis kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum tematik terpadu di kelas IV SD yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa komik digital. Komik terdiri dari teks dan gambar dari materi yang akan dipelajari dan dirancang dengan tampilan yang menarik serta bahasa yang mudah untuk dipahami. Pembuatan naskah skenario pada cerita komik dimulai dari 1) menentukan *story making* ,2) membuat *script,* 3) menentukan karakter yang akan berperan dalam komik. Pengenalan tokoh dalam komik ini ada tiga orang tokoh yaitu Bu Sarah dengan sifatnya yang sangat ramah dan baik hati, Salsa dengan sifatnya yang cerdas dan Bobi dengan sifatnya yang baik hati dan suka bertanya. Setelah membuat naskah skenario selanjutnya pembuatan gambar. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat gambar manual dengan menggunakan tangan dibuat dengan pensil pada media kertas, diolah dengan software Adobe Photoshop dan kemudian media didesain dengan memberikan berbagai warna agar menarik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ketiga validator. Setelah itu dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 04 Sungai Beremas, Kabupaten Pasaman Barat untuk melihat praktikalitas dan efektivitas media komik digital yang dikembangkan.

a. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Pengambilan data uji validitas materi oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021 untuk validasi pertama dan 29 Maret 2021 untuk validasi kedua. Validasi pertama menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada aspek media berkisar antara 3 s/d 4 dengan perolehan skor 34 dan presentase 85% dengan kategori valid. Aspek materi yang dinilai diantaranya media pembelajaran sudah memuat KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD yang ditetapkan memperoleh skor 4, materi pada media mengacu pada KI dan KD memperoleh skor 3, materi dalam media sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar memperoleh skor 3, media komik digital menceritakan materi secara sistematis memperoleh skor 3, keterpaduan antar materi dalam media memperoleh skor 4, media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 3, kedalaman materi sesuai kemampuan siswa memperoleh skor 3, gambar dalam komik berhubungan dengan materi memperoleh skor 3, gambar dalam komik memperjelas materi memperoleh skor 4.

Validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari validator memperoleh skor yang lebih baik yaitu 37 dengan presentase 92,5% termasuk pada kategori sangat valid. Hasil perhitungan validasi kedua berdasarkan aspek materi yang berisikan media pembelajaran sudah memuat KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD yang ditetapkan memperoleh skor 4, materi pada media mengacu pada KI dan KD memperoleh skor 4, materi dalam media sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar memperoleh skor 3, media komik digital menceritakan materi secara sistematis memperoleh skor 3, keterpaduan antar materi dalam media memperoleh skor 4, media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 4, kedalaman materi sesuai kemampuan siswa memperoleh skor 3, gambar dalam komik berhubungan dengan materi memperoleh skor 4, gambar dalam komik memperjelas materi memperoleh skor 4. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut: Validasi pertama

yaitu 85% dan validasi kedua yaitu 92,5% .

$$\bar{X} = \frac{85 + 92,5}{2} = 88,75\%$$

b. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Pengambilan data uji validitas media oleh Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021 untuk validasi pertama dan 30 Maret 2021 untuk validasi kedua.

Validasi pertama menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada aspek media berkisar antara 3 s/d 4 dengan perolehan skor 36 dan presentase 90% dengan kategori sangat valid. Aspek media yang dinilai diantaranya kesesuaian media pembelajaran dengan materi memperoleh skor 4, cover terlihat jelas dan menarik memperoleh skor 4, *Backgroud* pada media sesuai dan menarik memperoleh skor 3, judul media sesuai materi dan menarik memperoleh skor 4, warna dan tata letak menarik dan tepat memperoleh skor 3, petunjuk dan tombol pada media sudah tepat memperoleh skor 4, besar huruf terlihat jelas memperoleh skor 4, jenis huruf sangat menarik memperoleh skor 4, gambar dalam media menambah daya tarik memperoleh skor 3, desain tampilan secara keseluruhan menarik memperoleh skor 3. Validasi pertma sudah menunjukkan nilai yang sangat baik, meskipun demikian, validasi pertama tetap mendapatkan saran perbaikan.

Validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari validator memperoleh skor yang lebih baik yaitu 38 dengan presentase 95% termasuk pada kategori sangat valid. Hasil perhitungan validasi kedua berdasarkan aspek media yang berisikan kesesuaian media pembelajaran dengan materi memperoleh skor 4, cover terlihat jelas dan menarik memperoleh skor 4, *Backgroud* pada media sesuai dan menarik memperoleh skor 3, judul media sesuai materi dan menarik memperoleh skor 4, warna dan tata letak menarik dan tepat memperoleh skor 4, petunjuk dan tombol pada media sudah tepat memperoleh skor 4, besar huruf terlihat jelas memperoleh skor 4, jenis huruf sangat menarik memperoleh skor 4, gambar dalam media menambah daya tarik memperoleh skor 3, desain tampilan secara keseluruhan menarik memperoleh skor 4. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek media diperoleh hasil

Validasi pertama yaitu 90% dan validasi kedua yaitu 95%.

$$\bar{X} = \frac{90 + 95}{2} = 92{,}5\%$$

c. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Pengambilan data uji validitas bahasa oleh Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2021 untuk validasi pertama dan 29 Maret 2021 untuk validasi kedua.

Validasi pertama memperoleh skor 13 dengan presentase 65% dan termasuk pada kategori cukup valid. Setiap pernyataan mendapatkan rentang nilai antara 2 s/d 3. Aspek bahasa yang dinilai diantaranya media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia memperoleh skor penilaian 2, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang komunikatif memperoleh skor 3, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang mudah dipahami memperoleh skor 3, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang tepat memperoleh skor penilaian 3, media pembelajaran komik digital menggunakan struktur kalimat yang tepat memperoleh skor penilaian 2.

Validasi kedua, setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari validator setiap pernyataan mendapatkan rentang nilai 3 s/d 4 dengan jumlah skor 18 dan presentase 90% yang termasuk pada kategori sangat valid. Hasil perhitungan validasi kedua berdasarkan aspek bahasa yang berisikan media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia memperoleh skor penilaian 3, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang komunikatif memperoleh skor 4, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang mudah dipahami memperoleh skor 4, media pembelajaran komik digital menggunakan bahasa yang tepat memperoleh skor penilaian 3, media pembelajaran komik digital menggunakan struktur kalimat yang tepat memperoleh skor penilaian 4. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, komunikatif, mudah dipahami dan layak untuk diujicobakan di lapangan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek bahasa

diperoleh hasil Validasi pertama yaitu 65% dan validasi kedua yaitu 90%/

$$\bar{X} = \frac{65 + 90}{2} = 77{,}5\%$$

4. Tahap *Implementation*(Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang sudah divalidasi dan sudah direvisi, kemudian dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN 04 Sungai Beremas, Kabupaten Pasaman Barat. Subjek penelitian terdri dari 32 peserta didik. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari produk, yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

a. Hasil Uji Praktikalitas

Respon guru memperoleh 90% dapat dikatakan "sangat praktis" yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 86% - 100%. Sedangkan angket peserta didik diperoleh hasil presentase yaitu 94,53% dan dikatakan "sangat praktis" yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 86%-100%. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Selain itu peserta didik juga merasa senang dan termotivasi untuk belajar.

b. Hasil Uji Efektivitas

Media pembelajaran yang sudah diketahui tingkat kepraktikalitasannya, selanjutnya memasuki tahap efektivitas. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi yang telah di kerjakan, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk mengkur tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Tes evaluasi diikuti oleh 32 orang peserta didik, terdiri dari 17 laki-laki dan 15 perempuan di SDN 04 Sungai Beremas, Kabupaten Pasaman Barat. Berdasarkan perhitungan lembar efektifitas, didapatkan hasil presentase belajar sebanyak 90,63% meningkat, artinya sebanyak 29 dari 32 peserta didik mengalami peningkatan, sedangkan 3 orang lagi tetap. Kemudian, dilihat dari ketuntasan mencapai presentase sebanyak 93,75%, artinya 30 dari 32 orang peserta didik tuntas, sedangkan 2 orang lagi tidak tuntas. Maka

berdasarkan uraian data yang mencapai ≥ 75%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik.

SIMPULAN

Media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran tematik terpadu telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

Abi Hamid, M., Ramadhani,R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif.* Jawa Tengah:Fatawa Publishing.

Daulay, M.I. (2021). Bahan Ajar *Pelajaran Sejarah Dalam Bentuk Komik Guna Mengembangkan Kreativitas Imajinatif*. Penerbit Qiara Media

Efriani,Y.M., & Zainil, M.(2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis schoology untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(5), 67-68

Eva, R.P.V.B., Sumantri, M.S.,& Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi pendidikan Dasar*

Kustianingsari, N. (2015). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *6*(2).

Rahim, Fanny Rahmatina, dkk. (2019). "*Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0"*

Titiana, Etha Salaza, dkk. (2019). "*guru transformers: pembaharu media pembelajaran di sekolah dasar era revolusi industri 4.0*" 2(1):83-92