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

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* untuk Siswa Sekolah Dasar

Sintawati[1], Asnawi[2], Alpidsyah Putra[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO

Keywords:
e-comic learning media, development

Kata Kunci:
Media pembelajaran e-comic, Pengembangan

ABSTRACT

This research aims to develop e-comic learning media and determine the design, feasibility and practicality of thee-comic learning media that has been developed. The method in this research is R&D research and development using the ADDIE model which consists of 5 stages.and qualitative quantitative descriptive data Used as The research results used as data analysis techniques are. Design for the development of e-comic media in the form of analysis and design of the product. 2. Media validation in the development of e-comic learning media from material experts received 81.57% in the category "very feasible/valid). By media experts 91.66 % With category declared very worthy/valid) and linguists got a evaluation of 96.87% by category (very valid. With that, therefore, it can be said that e-comic media is worthy of being used as a learning medium. 3. Implementation in small scale trials or on a limited scale by students and teachers it was also declared very practical with the results of teacher practitioners getting 85,41% in the "very practical" category and student practitioners getting 84,25% in the "very practical" category. So the learning media that was developed was very practical to use as a medium. Learning.

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran e-comic dan memahami desain, serta kelayakan, mengetahui kepraktisan pada media pembelajaran e-comic yang sudah dikembangkan. Metode pada penelitian ini adalah R&D research and development dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Data deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dipakai sebagai teknik analisis data pada penelitian ini. Hasil penelitian membuktikan kan bahwa I. Desain Pengembangan media e-comic berupa analisis dan rancangan terhadap produk 2. Validasi media pada pengembangan media pembelajaran e-comic dari validator materi mendapat 81,57 % dengan kategori "sangat layak/valid). Oleh ahli media 91.66 % dengan kategori" sangat layak/valid) dan ahli bahasa mendapat persentse 96, 87% dengan kategori (sangat layak/valid. Dengan itu Media pembelajaran e-comic layak digunakan sebagai media pembelajaran. 3. Uji implmentasi dalam uji coba skala kecil atau skala terbatas oleh siswa dan guru juga dinyatakan sangat praktis dengan hasil praktisi

guru mendapat 85,41 % dengan kategori "sangat praktis" dan praktisi siswa mendapat 84,25 % dengan kategori "sangat praktis". Jadi media pembelajaran yag dikembangkan sangat praktis dijadikan sebagai media pembelajaran.

Corresponding author :
ronaldfransyaigu@unsam.ac.id

JBES 2024

PENDAHULUAN

Manusia sangat memerlukan pendidikan karena melalui proses pendidikan, manusia dapat mengembangkan kemampuan untuk menciptakan teknologi dan menggunakannya secara efektif. Terlebih lagi, dengan ketersediaan dan aksesibilitas yang luas terhadap pendidikan, siapa pun dapat memperolehnya. Pendidikan merupakan upaya yang sengaja dirancang, terstruktur, dan praktis yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan manusia (Fransyaigu et al., 2017).

Dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, setiap lembaga pendidikan memberikan fondasi bagi peserta didik dan masyarakat dalam membangun karakter individu mereka (Fadhil & Lailatus, 2018).

Pendidikan dianggap sangat penting oleh masyarakat pada era globalisasi agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga mereka memiliki kekuatan dalam segi religius, kepribadian, kecerdasan, keterampilan, dan budi pekerti. Tujuan pendidikan ini adalah menciptakan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, dan mandiri (Ngongoet al, 2019).

Inti dari era 4.0 adalah sistem informasi yang menjadi pusat kehidupan dan perkembangan teknologi. Dampaknya meluas ke seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan (Anita et al., 2022).

Abad ke-21 telah memasuki era digital, di mana teknologi menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai hasilnya, semua aktivitas manusia saat ini mengalami proses digitalisasi, yaitu transformasi dan konversi dari aktivitas yang berbasis pada cara kerja konvensional menjadi aktivitas yang berbasis digital. Oleh karena itu, aktivitas di bidang pendidikan juga mengalami digitalisasi, mulai dari sistem administrasi sekolah, manajemen sekolah, hingga proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran. (Maisarah et al 2023).

Belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan.

Hubungan antara pendidikan dan proses belajar sangatlah erat. Proses belajar-mengajar adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik (Juliati 2019).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu memiliki kreativitas lebih untuk menemukan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus berperan ganda sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan pembimbing yang mampu mengarahkan proses pembelajaran (Riyani M et al 2019).

Professionalisme yang diwujudkan secara holistik akan menciptakan kondisi di mana kesadaran dan keseriusan dalam proses kegiatan belajar-mengajar dapat tercapai. Oleh karena itu, apa yang disampaikan oleh guru memiliki pengaruh langsung terhadap hasil pembelajaran. Sebaliknya, jika langkah pertama ini tidak dilaksanakan dengan baik, maka hal tersebut dapat menimbulkan ketidakpuasan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar (sahudra 2018).

Dalam pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan tidak hanya saat menjelaskan materi, tetapi juga memberikan dan menjelaskan kesimpulan dari apa yang telah diajarkan, serta memberikan gambaran sedikit materi yang akan dijelaskan pada pertemuan selanjutnya (Febri 2022).

Proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Untuk mencapai hal ini, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan analisis yang mendalam (Putra, 2018).

Hubungan antara guru dan siswa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kualitas pembelajaran. Jika terjalin hubungan yang positif, maka akan sangat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran (Asnawi, 2016).

Pendidikan dipandang sebagai metode pencegahan seiring dengan upaya sekolah dalam membangun era baru yang lebih baik bagi negara (Ayudia et al., 2021). Pendekatan yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menyesuaikan diri dengan keadaan dan situasi, termasuk dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai (Mahlianurrahman dan Aprilia, 2022).

Para peserta didik seharusnya didukung dengan perangkat pembelajaran digital yang dibuat, dengan tujuan untuk memperluas keterampilan siswa dan sekaligus meningkatkan kemandirian dalam proses pembelajaran. Pengembangan media digital juga harus mempertimbangkan kebutuhan era revolusi industri keempat, agar perguruan tinggi

tidak hanya menyediakan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan teknis kepada mahasiswa (Kenedi et al, 2021).

Dengan keberadaan media pembelajaran berbasis digital, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah (Mahlianurrahman dan Aprilia, 2022).

Beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa adalah (Nurlita , 2018):

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, yang dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya, memudahkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan kemungkinan siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
4. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
5. Konsentrasi siswa meningkat.
6. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, termasuk mengamati, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbentuk komik. Komik dalam dunia pendidikan dapat memfasilitasi proses belajar-mengajar dan memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. Namun, tidak semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran komik, dan banyak faktor yang menghambat penggunaan media ini, seperti kurangnya fasilitas dan minat rendah peserta didik terhadap proses pembelajaran (Nuriza , 2018).

Media komik digital dianggap cocok untuk dikembangkan karena bentuknya yang ringan dan alur ceritanya yang menarik. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Homsinah et al, 2022).

Namun, terdapat masalah terkait dengan penggunaan media yang kurang menarik, kurangnya pemanfaatan media secara maksimal, dan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan variasi penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik minat siswa untuk belajar, terutama di sekolah dasar (SD). Salah satu media yang dapat menarik minat siswa adalah media e-comic, yang disajikan dengan gambar dan alur cerita yang menarik (Tanur et al, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media

pembelajaran e-comic pada materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" untuk menarik minat siswa dalam belajar. Ini menjadi tujuan penelitian dalam mengambil judul "**Pengembangan Media Pembelajaran E-comic Untuk Siswa Sekolah Dasar**".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) penelitian pengembangan (R&D) yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut.

Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis, design, Development, Implementation, Evaluation). Yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Pengembangan model ADDIE terdapat 5 tahap yaitu: *Analysis (*Analisis*), Design (* Desain), *Development(* Pengembangan*), Implementation(*Implementasi*)* Da*n Evaluation* (Evaluasi*)*,

1. Tahap Analisis

Tahapan pertama atau tahap analisis. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah belajar siswa dan jenis media pembelajaran agar mendukung proses belajaran siswa. mulai dari analisis kebutuhan dengan aktivitas pengumpulan data melalui wawacara.

2. Tahap design

Tahapan ini merupakan sebagai langkah pembuatan rancangan produk. Dalam tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dibuat, yaitu rancangan untuk membuat media pembelajaran e-comic. Tahapan ini merupakan proses pengumpulan bahan pendukung yang akan dikembangkan dalam media e-comic, seperti gambar animasi, pemilihan bigroun, dan balom percakapan serta alur cerita.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dimana rancangan yang sudah dibuat atau diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang disusun sesuai dengan rancangan sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar menilai kelayakan dan direvisi sehingga media yang akan dikembangkan menjadi lebih layak.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang telah dibuat. Tahap uji coba ini dapat dilakukan setelah media pembelajaran yang dikembangkan telah memperoleh penilaian " layak digunakan

tanpa revisi" dan bisa dikatakan berhasil dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evalusi merupakan tahap ke lima dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi yaitu membandingkan hasil yang didapat dari validator materi validator media validator bahasa dan juga praktisi guru dan siswa. Tahap ini juga telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-comic untuk siswa sekolah dasar..

Teknik pengumpulan data

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara yaitu angket, wawancara dan dokumentasi

Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yakni hasil dari wawancara dengan guru kelas terhadap pengembangan media *e-comic* sedangkan data kuantitatif yakni hasil penilaian atau validasi ahli materi dan ahli media.

Untuk menganalisis serta mengambil kesimpulan hasil penilaian/validasi oleh validator materi, validator bahasa serta validator media didapat melalui skala serta menggunakan rumus dibawah ini :

Tabel Ketentuan pemberian skor

No	Persentase	Kategori
1	4	Sangat Layak/Sangat Menarik
2	3	Layak/Menarik
3	2	Tidak Layak/Tidak Menarik
4	1	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Menarik

1. Validitas media pembelajaran e-comic

Uji angket penilaian oleh validator materi, validator media dan validator bahasa e-comic dapat dilakukan dnegan membandingkan jumlah seluruh jawaban dalam seluruh item (F) dengan jumlah seluruh nilai idela dalam seluruh item (N) sumber (Herwati, 2016)

$$\mathbf{P= \frac{F}{N} \ x \ 100\%}$$

Definisi

P = persentase kelayakan

F = jumlah total skor yang didapat dari validator

N = jumlah skor maksimum

100 = konstanta

Persentase dari validtaor materi dan validator media dikelompokkan pada kategori kelayakan :

Tabel kriteria data validasi nagket ahli materi, ahli media da ahli bahasa.

Kriteria kevalidan produk

No	Persentase Penilaian	Kategori
1	81 % - 100 %	Sangat Layak/Sangat Menarik
2	62 % - 80 %	Layak/Menarik
3	44 % - 62 %	Cukup Layak/cukup Menarik
4	25% - 43 %	Tidak Layak/Tidak Menarik

1. Praktikalitas media pembelajaran *e-comic*

Data praktikalitas diproleh dari menganalisis angket praktikalitas yang di isi oleh guru dan siswa. Data praktikalitas media pembelajaran e-comic dianalisis oleh persentase (%) menggunakan rumus sebagai berikut :

Nilai kepraktisan = $\frac{jumlah\ F}{skormaksimal\ (N)} x\ 100\%$

Sesudah diproleh dilaksanaka pengelompokan sesuai dengan kriteria yang dimodifikasi oleh peneliti dari (Herwati, 2016) sebagai berikut :

Kriteria kepraktisan produk

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100 %	Sangat Praktis
2	61% -80 %	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40 %	Sangat Kurang Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu

1. Hasil Analisis (*Analysis*),

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Informasi ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran e-comic untuk kelas V SD. Analisis tersebut diperoleh dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru wali kelas V.

Dari wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran di kelas menggunakan buku

cetak, sedangkan media pembelajaran menggunakan video dari YouTube dengan bantuan proyektor sebagai media pembelajaran digital yang menyesuaikan dengan materi. Metode yang digunakan bervariasi,seperti ceramah audio. Kendala yang dihadapi guru adalah kurangnya fokus peserta didik dan kurangnya alat praktik. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Guru juga mendukung pengembangan media e-comic untuk menarik minat baca peserta didik. Materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" belum pernah menggunakan media pembelajaran sehingga dirasa sangat cocok untuk dikembangkan menggunakan media e-comic.

Menurut Ina et al. (2021), siswa sekolah dasar sangat menyukai media dengan tampilan warna-warni. Selain dapat meningkatkan semangat belajar, media dengan warna-warni juga mampu menarik perhatian siswa. Siswa tingkat SD juga lebih menyukai media yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan mereka, seperti penyesuaian tokoh dalam media dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Analisis media untuk mencari tahu apa saja yang dibutuhkan untuk membuat media *e-comic* misalnya konsep atau hal lainnya seperti gambar, tokoh ,dialog percakapan dan balon percakapan. Menganalisis gambar guna menentukan konsep gambar yang akan digunakan untuk merancang media seperti warna, tema. Menganalisis tokoh yang akan dijadikan untuk merancang komik mennetukan apakah tokoh karakter sudah cocok atau tidak. Menganalisis balon percakapan guna untuk memudahkan pembaca agar fokus pada narasi yang ada pada gambar dan memudahkan pembaca agar memahami materi yang ada pada *e-comic*. Dialog berfungsi untuk mekarakter pada cerita. Dialog berfungsi untuk mengembagka karakter dan membangun suasana dialog yang baik dalam komik dan lebih memudahkan pembaca dalam memahami cerita dan karakter yang ditampilkan pada komik.

2.Hasil design (*Perancangan*)

Pada tahp perancangan yaitu menyusun kerangka media *e-comic* yang terdiri dari bagian cover, isi dan kesimpulan serta merancang materi dan dialog percakapan pada media *e-comic*.

3. Hasil pengembangan (*Development*)

Produk yang telah dirancang, selajutnya akan di validasi dan direvisi oleh validator materi, validator bahasa dan validator media

1. Hasil dari penilaian validator materi

Kevalidan media pembelajaran e-comic pada bagian materi mendapatkan nilai 81,57% yang berkriteria sangat valid.

2. Hasil penilaian ahli media

Kevalidan media pembelajaran e-comic pada aspek media mendapatkan 91,66% yang berkriteria sangat valid

3. Hasil penilaian ahli bahasa Kevalidan bahasa pada media pembelajaran e-comic mendapatkan 96,87, dengan kriteria sangat valid.

4.Hasil implementasi

Pada tahap keempat yaitu tahap implemetaSi, pada tahap ini dilakukan uji coba produk uji coba produk dilakukan pada uji coba kelompok kecil yaitu 11 siswa kelas V dan I guru kelas SD Negeri 2 Seulalah.

Kepraktisan yang didapat dari uji coba kelompok kecil dan angket praktisi guru dan siswa yaitu guru memperoleh 85,41 % dengan kategori “sangat praktis” dan siswa mendapat 84,25 % bagian “sangat praktis” lalu bisa disimpulkan bahwa pada percobaan skala kecil pada media pembelajaran *e-comic* sangat praktis dijadikan media pembelajaran.

5. Hasil Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan perbandingan antara tahap pengembangan (development) dan tahap implementasi (implementation) dengan membandingkan hasil validasi oleh validator materi, validator media, validator bahasa, serta praktisi guru dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 91,66% dengan kategori "sangat layak", ahli materi sebesar 81,57% dengan kategori "sangat layak", dan ahli bahasa sebesar 96,87% dengan kategori "sangat layak". Pada uji terbatas dengan siswa, persentase yang diperoleh adalah 84,25% dengan kategori "sangat praktis", sedangkan guru memperoleh persentase sebesar 85,41% dengan kategori "sangat praktis".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah disajikan, berikut adalah kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran e-comic ini:

1. Pengembangan media pembelajaran e-comic untuk siswa sekolah dasar dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran e-comic dinilai sangat valid berdasarkan penilaian dari validator media sebesar 91,66%, validator materi sebesar 81,57%, dan validator bahasa sebesar 96,87%.
3. Kepraktisan media pembelajaran e-comic bagi guru dan siswa sekolah dasar dinilai sangat praktis berdasarkan penilaian dari angket praktisi guru sebesar 85,41% dan siswa sebesar 84,25%.

REFERENSI

AnitaY.Arwin A & Kenedi,A.K (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar

Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industry 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar.Dedication Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(1)

Asnawi, Juliati, Aggia D. (2019) Pengaruh Model PembelajaranMake A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7"Peristiwa dalam Kehidupan SD Negeri 7 Langsa. E-ISSN: 2656-6702.

Asnawi, Fransyaigu.R, Kenedi A.K,& Mulyahati B (2021) Profileof Teachers in Carrying out Political Education in Elementary Schools. Proceedings of the 5th International Conferenceon Learning Innovation and Quality Education. 1-4

Ayudia.I. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengatahuan Social (IPS) Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Langsa Aceh.

Ayudia, I, Haqqi, A.& Munthe, S.T (2021) Perananan Pembelajaran Sejarah Dalam Penananaman Nilai Karakter Religius Dan Nasionalisme Di Ma Negeri 1 Aceh Tengah.. 11SS (2), 85-91.

Fransyaigu.R Mulyahati,B &Jamil,T (2017) Analisis Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa SD. In Prosiding Seminar Nasional Pancasarjana Unsyiah.

Handika.R.Hendri.S. Ramadani D & Kenedi A.K (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science.Teknologi,Engginiring,Mathematic Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. Jurnal Basiscedu.

Herwati (2016). Pengembangan Modulkeanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi.Jurnal Lentera Pendidikan Lppm Um Metro Vol 1.No 1

Homsinah (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Non Vidual Service Dalam Mata Kuliah Penataan Dan Pelayanan Restoran, Jurnal Pendidikan Tambusai

Juliati, Asnawi &Aggia D. (2019) Pengaruh Model PembelajaranMake A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 "Peristiwa dalam Kehidupan SD Negeri 7 Langsa. E-ISSN: 2656-6702

Juliati (2014). Peningkatan Motivasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pengggunaaan Media Komik. Jurnal Ilmiah Visi.

Kenedi. A.K, Helsa.Y, & Ahmad.S, Arwin,Anita.S (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital

Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industry 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. Jurnal Dedication Vol 6.No 1

Maisarah, Ayudia.I, Prasetya Cyndi, & Mulyani (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA Disekolah Dasar.jurnal pengajaran sekolah dasar,2 (1) 48-59

Mahlianurrahman & Aprilia.R(2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa dasar Dikoda Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3(01),8-17

Mahlianurrahman (2019). Media Pembelajaran Ipa Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Prosiding Nasional.

Mulyahati.B Asnawi & Fransyaigu R (2016). Konsep Pembelajaran Terpadu Dalam Kurikulum 2013 Disekolah Dasar. Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu Sejarah,Social,Budaya Dan Kependidikan.

Mulyahati B & Asnawi (2021). Inovation Of Learning Materials Based On Aceh Local Culture Character Education.Atlantis Press

Ngongo,V.L.Hidayat, T & Wiyanto(2019). Pendidikan Era Digital. Jurnal PGRI Palembang.

Nurrita (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, Volume 03

Nuriza s (2018). Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media PembelajaMatematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Social Kurikulum 2013.

Putra.A (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah.

Putra, I. G. A. S., & Putra, D. K. N. S. (2021). Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(1), 81–89.

Rafli. M.P (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sd Negeri 101868 Batang Kuis. Journal Of Basic Education Studies Vol 5 No.1

Rahma,P.I (2019). Media pembelajaran. Jurnal Studi Islam.vol 14,no 2

Ramadhani D,Wurjani,Sukimo,S (2019) Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujuk Tunong Langsa. Jurnal of Basic Education Studies,2(1) 68- 68

Riyani M, Asnawi, Sukirno, & Batubara F (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Pada Sub Tema " Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku" Negeri 7 Langsa. Journal Of Basic Education Studies Vol 2 No 1

Sahudra M.T, & Juwita R (2018). Pengaruh Sikap Berkonikasi Dan Profesionaime Guru Serta Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kota Langsa.Jurnal Ilmu Sejarah,Social, Budaya, Dan Kependidika,5.1

Sidiq,F & Lailatussyukriyah,L (2017). Analisis Penggunaan Buku Ajar Tematik Pada Kurikulum 2013 Disekolah Dasar Se-kecamatan Langsa Barat.In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.

Sugiyono (2019) Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Alfabeta

Sukimo, & Frainsyalgu.R (2019) Menggunakan Penerapan Media Audio Visual Berbasis Adobe Flash Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.