

STORYBOARD THAT- BASED DIGITAL COMICS IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Dwi Cahaya Nurani¹, Vina Amilia Suganda², Budiansyah³, Dewinta Aulia Savitri⁴, Fahmi Surya Adikara⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Koresponden: dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Received: 06 May 2024 | Revised: 29 May 2024 | Accepted: 31 May 2024 | Published Online: 31 May 2024

© The Author(s) 2024

Abstrak

Pentingnya komik digital berbasis Storyboard That ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD pada konsep IPS khususnya materi sejarah topik kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran. Komik digital berbasis Storyboard That ini berisi rangkaian materi yang dilengkapi dengan gambar pendukung guna memvisualisasikan urutan peristiwa sejarah untuk menarik minat belajar peserta didik. Melalui komik digital berbasis Storyboard That yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya materi sejarah sehingga dapat dengan mudah dipahami. Jenis penelitian yang digunakan berupa Research and Development (R&D). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan komik digital berbasis Storyboard That layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara mandiri dilihat dari uji efektivitas yang dilakukan dan menunjukkan nilai sebesar 0.82 atau masuk dalam kategori "tinggi" yang diartikan bahwasanya komik digital berbasis Storyboard That memiliki dampak yang signifikan sehingga efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah pada pembelajaran tematik di kelas V SD.

Kata Kunci: *Komik Digital, Storyboard That, Sekolah Dasar*

Abstract

The development of digital comics based on Storyboard aims to enhance the understanding of fifth-grade elementary school students in the subject of Social Studies, particularly the topic of the arrival of European nations in Indonesia, within a thematic learning context. The goal is to ensure that the learning process is effective and aligns with the intended learning outcomes. The digital comic based on Storyboard contains a sequence of materials accompanied by supporting images to visualize the historical events, making it engaging for students to learn. The use of digital comics based on Storyboard as a teaching tool is expected to assist teachers in improving the quality of the history teaching process, making it easier for students to comprehend the subject matter. The research methodology employed in this study is Research and Development (R&D). The results of the research indicate that the development of digital comics based on Storyboard That is suitable for independent student learning, as evidenced by the effectiveness test, which yielded a value of 0.82, falling into the "high" category. This suggests that digital comics based on Storyboard That have a significant impact and are effective in enhancing Social Studies learning, particularly in history, within the thematic learning context for fifth-grade elementary school students.

Keywords: *Digital comics, Storyboard That, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi sudah merambah pada semua jenjang pendidikan di Indonesia tidak terkecuali pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan. Implementasi atau penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak serta merta dapat langsung diterapkan namun diiringi dengan prinsip dasar penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu: 1) pendekatan sistem (system approach), 2) orientasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning), 3) memaksimalkan sumber belajar dan memvariasikannya (Holland, 2019). Berdasarkan prinsip tersebut guru sebagai pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam merancang, memproses, serta menyajikan sebuah pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan hasil belajar serta kecakapan peserta didik dengan upaya-upaya berupa pembaharuan yang disesuaikan dengan tuntutan dalam perkembangan teknologi yang dikolaborasikan dalam pembelajaran (Muis, et al., 2021).

Salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran berupa media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran tematik di kelas V SD khususnya pada pembelajaran IPS yang berkaitan dengan sejarah bangsa Indonesia yang mengalami penjajahan. Media merupakan sebuah komponen unggul dalam kegiatan pembelajaran guna menyampaikan pesan dari sebuah sumber secara terencana sehingga tercipta sebuah proses belajar yang kondusif, efektif dan efisien (Wahidin, et al., 2021). Media Pembelajaran diposisikan sebagai unsur penunjang paling penting untuk mempertinggi proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Maharani & Dewie, 2023). Pendapat tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Sukriadi, et al., 2022) bahwa apabila dalam pembelajaran guru menggunakan bermacam-macam platform yang menarik perhatian siswa, maka akan memberikan kesempatan yang lebih bagi siswa untuk termotivasi belajar lebih baik. Siswa sekolah dasar dibedakan menjadi dua macam tingkatan yaitu kelas rendah dan kelas tinggi, siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada kelas 1,2 dan 3, siswa kelas tinggi merupakan siswa yang berada pada kelas 4,5 dan 6 (Syawaliyah, et al., 2024). Berdasarkan dengan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas V SD Negeri 239 Palembang, ditemukan sebuah fakta bahwa guru hanya memanfaatkan buku cetak sebagai alat untuk menyampaikan materi dengan kemasan tulisan atau secara verbalisme tanpa bantuan media pembelajaran lain. Materi sejarah bangsa Indonesia dikategorikan sulit karena peserta didik masih bingung dengan alur peristiwa sejarah yang melibatkan banyak tokoh, tempat, serta rentang waktu yang berbeda tercermin pada hasil belajar peserta didik yang masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimum. Hal ini bersesuaian dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Naredi, et al., 2022), bahwa pembelajaran sejarah akan menjadi sangat sulit untuk dipahami apabila disajikan secara monoton melalui kegiatan membaca melalui buku saja. Anak cenderung bosan dan tidak memahami alur sejarah dengan jelas

Temuan yang ada pada studi pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik cenderung antusias dengan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang melibatkan indera visual atau gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Lestari, et al., 2022) bahwa pada usia rentang usia 9-11 peserta didik cenderung membutuhkan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan untuk membantu mendorong peserta didik dalam proses berpikir lebih logis serta memahami apa yang dipelajari. Jika ditinjau dari segi kebutuhan sumber belajar dengan media pembelajaran melalui survei yang dilakukan sebagian besar peserta didik membutuhkan adanya media pembelajaran yang memfasilitasi proses pembelajaran sejarah bangsa Indonesia, sehingga peneliti akan mengembangkan

sebuah komik digital berbasis Storyboard That dengan menyajikan materi dalam bentuk alur cerita yang runtut dan singkat serta dilengkapi dengan gambar yang akan membantu meningkatkan minat belajar dan proses pemahaman peserta didik. Media pembelajaran komik digital juga dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa kelas V (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Komik digital dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya dalam bentuk *Storyboard That* di pembelajaran materi sejarah kelas V Sekolah Dasar (SD). Penggunaan *Storyboard That* dalam penelitian ini dikhususkan untuk materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia. Storyboard That diartikan sebagai sebuah rangkaian atau alur peristiwa bergambar sehingga menciptakan cerita yang runtut dan singkat sehingga akan mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil pembelajaran, serta menambah pengalaman belajar yang lebih luas dibandingkan hanya belajar menggunakan buku cetak dengan materi yang bersifat verbalisme dan membingungkan (Devega, et al., 2022). Komik digital dapat membantu peserta didik agar lebih terstimulasi daya pikir dan daya tangkapnya dalam menceritakan suatu kejadian atau pengalaman dengan menggunakan media visual sebagai penyampaiannya (Syahmi & Ulfa, 2022). Media dalam bentuk visual dapat menyesuaikan tahap perkembangan yang sedang dialami peserta didik terutama pada usia sekolah dasar belum memahami abstrak secara menyeluruh (Adriana, et al., 2022). Hal tersebut juga didukung oleh pendapat yang disampaikan oleh (Hermawan, 2021) yang menyatakan bahwa pada rentang usia 7-11 tahun pada tahap operasional konkret peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi.

Peneliti melakukan inovasi dengan menciptakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis Storyboard That pada materi sejarah bangsa Indonesia. Peneliti terdahulu juga menggunakan komik digital seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Juneli, et al., 2022) membahas tentang pengembangan media komik digital yang digunakan untuk penguasaan konsep pada materi IPA. Peneliti mengembangkan sebuah komik digital berbasis Storyboard That yaitu sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk alur cerita runtut dan singkat yang dilengkapi dengan gambar sehingga peserta didik lebih berminat dalam belajar pada materi sejarah bangsa Indonesia pada topik yang telah dipilih oleh peneliti yaitu kedatangan bangsa Eropa. Komik digital berbasis Storyboard That ini diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPS SD. Sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE merupakan model penelitian yang lengkap serta memiliki tahapan yang runtut sehingga mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dalam kurikulum yang menekankan pengetahuan, sikap serta keterampilan (Spatioti, et al., 2022).

Tahap analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang digunakan guna mengetahui kebutuhan peserta didik serta menemukan literatur penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil yang didapatkan dari tahap analisis akan digunakan sebagai acuan dalam tahap perancangan sehingga peneliti dapat mengerti kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

Design dilakukan dengan merancang materi yang akan ditampilkan dan produk dalam bentuk flowchart atau kerangka media pembelajaran komik digital berbasis Storyboard That. Tahapan

perancangan akan menentukan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan kebutuhan.

Tahap development atau pengembangan digunakan untuk mewujudkan rancangan dari media pembelajaran yang disusun pada tahap perancangan sehingga menghasilkan prototype selanjutnya peneliti akan melakukan validasi dengan validator ahli materi, media, bahasa, dan praktisi. Setelah itu melakukan revisi berdasarkan dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli.

Implementasi dilakukan pada guru dan peserta didik SD Negeri 239 Palembang, dengan uji coba dan pengisian angket oleh peserta didik yang terdiri dari 3 orang pada tahap uji coba *one to one* dan 6 orang pada tahap uji coba *small group*. Selanjutnya tahap evaluasi dilakukan dengan untuk mengetahui serta mengukur efektivitas dan komik digital berbasis Storyboard That terkait dengan dampaknya dalam pelaksanaan pembelajaran. Perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan komik digital dan setelahnya saat *pretest* dan *posttest* menggunakan $Ngain^{score}$. Hasil N-Gain diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi pada tabel. 1

Tabel.1 Kategori N-Gain

Kriteria Nilai N-Gain	Interpretasi N-Gain
> 0,8	Tinggi
0,4 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk komik digital berbasis Storyboard That pada materi sejarah bangsa Indonesia sebagai berikut:

a. Halaman Depan (Cover)

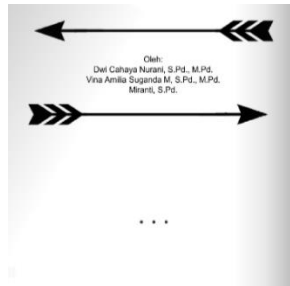
Cover komik digital ini terdiri dari judul yang disertai dengan gambar yang mendukung materi proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia.



Gambar 1. Halaman Depan Komik Digital

b. Profil Creator

Pada profil creator background dibuat berwarna putih dengan aksan panah kekanan dan kiri sebagai pembatas nama dari pengembang komik digital berbasis Storyboard That.



Gambar 2. Profil Creator

c. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan disajikan dengan background papan tulis dan dibuat dalam bentuk poin-poin penting.



Gambar 3. Petunjuk penggunaan

d. Identitas Pembelajaran

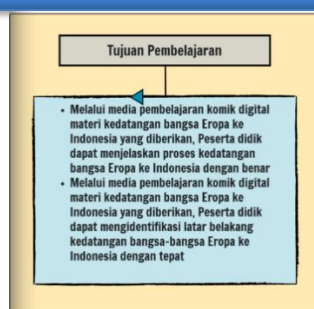
Terdiri dari kompetensi dasar dan indikator yang disusun menggunakan papan penanda.



Gambar 4. Identitas pembelajaran

e. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dijabarkan dalam menggunakan papan penanda dan dibuat per poin yang disesuaikan dengan kompetensi dasar.



Gambar 5. Tujuan pembelajaran

f. Materi

Pada bagian materi dibuat sesuai dengan konsep alur cerita yang merujuk pada peristiwa sejarah bangsa Indonesia yaitu kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.



Gambar 6. Materi

Berdasarkan hasil pengembangan komik digital berbasis Storyboard That dan menghasilkan prototype. Peneliti selanjutnya melakukan kegiatan validasi kepada validator ahli media, materi, bahasa dan praktisi hasil validasi yang diperoleh ditunjukkan oleh diagram 1.

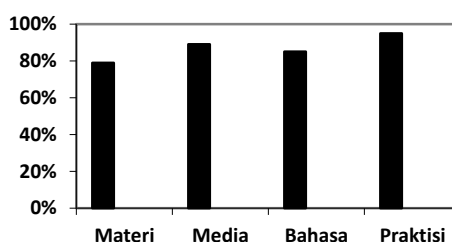


Diagram 1. Hasil validasi ahli

Ahli materi menyatakan bahwa komik digital berbasis Storyboard That ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan nilai 79%. Penilaian yang diberikan oleh ahli media mendapat skor sebesar 89% atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa adalah sebesar 85% atau sangat valid. Penilaian selanjutnya dilakukan oleh praktisi dan mendapatkan nilai sebesar 95% atau juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil yang didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, media, bahasa serta praktisi yang sudah dilakukan menunjukkan rata-rata sebesar 90% atau dikategorikan “sangat valid” berdasarkan hal ini berarti komik digital berbasis Storyboard That layak

dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik guna menarik minat untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dengan temuan tersebut maka, peneliti melanjutkan ujicoba dan pengisian angket pada peserta didik melalui dua tahapan yaitu tahap ujicoba one to one dan small group. Hasil ujicoba dan pengisian angket yang diperoleh ditunjukkan diagram 2.

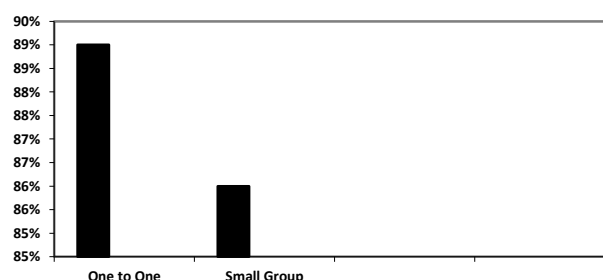


Diagram 2. Hasil Angket peserta didik

Ujicoba dan pengisian angket pada tahap one to one memperoleh penilaian sebesar 89% atau masuk ke dalam kategori “sangat tinggi”. Dilanjutkan dengan tahap ujicoba small group dengan perolehan nilai 86% yang juga termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan dengan hasil penilaian yang didapatkan pada kedua tahap tersebut maka, rekapitulasi nilai komik digital berbasis Storyboard That menunjukkan angka sebesar 87,5% atau termasuk dalam kategori “sangat tinggi” yang dapat diartikan bahwasanya komik digital berbasis Storyboard That ini sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran langsung di kelas, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah bangsa Indonesia di kelas V dan dapat dikatakan sudah tergolong praktis untuk digunakan.

Hasil pretest dan posttest yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 239 Palembang memperoleh hasil pretest dan posttest dengan nilai N-gain ditunjukkan oleh tabel 1.

Tabel 2. Hasil pretest, posttest dan N-gain

No	Tahap Ujicoba	Jumlah Skor	N-gain
1	Pretest	860	0.82
2	Posttest	2225	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa skor N-gain yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,82 dengan kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa Komik Digital Berbasis *Storyboard* efektif untuk digunakan siswa dalam pemahaman konsep pada materi Sejarah Indonesia khususnya Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia. Storyboard memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan storyboard merangsang siswa untuk ingin belajar baik secara individu maupun kelompok

agar dapat mengembangkan kemandirian sehingga kreativitas siswa akan lebih meningkat dari sebelumnya (Winarni & Astuti, 2019)

Validitas Komik Digital Berbasis Storyboard That

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, media, bahasa dan praktisi terhadap produk komik digital berbasis Storyboard That memperoleh hasil valid atau layak untuk digunakan. Selayaknya penelitian yang dilakukan oleh (Asiyah, et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan storyboard that valid untuk digunakan karena sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas V. Adapun keriterianya yaitu bersesuaian dengan capaian dalam pembelajaran, sistematis, mudah dipahami, bahasa yang digunakan dalam komik digital jelas dan sesuai dengan kaidah bahasa, serta efektif digunakan karena mudah, menarik, dan komunikatif untuk siswa kelas V SD. Penelitian yang dilakukan oleh (Sukriadi, et al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan media pembelajaran sebagai variasi kegiatan belajar yang menarik, komunikatif dan sistematis dapat mendorong kemudahan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Kepraktisan Komik Digital Berbasis Storyboard That

Komik digital berbasis Storyboard That diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 239 Palembang, Sumatera Selatan pada semester ganjil 2023/2024. proses uji coba dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik melalui dua tahapan yaitu ujicoba one to one yang melibatkan 3 orang peserta didik serta dilanjutkan dengan uji coba small group yang melibatkan 6 orang siswa. Angket berisi 10 pernyataan dengan 3 buah indikator. Berdasarkan dengan angket yang telah diisi oleh siswa presentase skor yang diperoleh oleh peneliti digunakan untuk mengetahui kepraktisan komik digital berbasis Storyboard That yang dikembangkan.

Hasil perolehan data yang diperoleh melalui pengisian angket siswa kelas V menunjukkan bahwa dari 3 buah indikator yang diukur, komik digital berbasis Storyboard That berada pada angka 87,5% atau dinyatakan praktis dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diartikan bahwa komik digital yang dikembangkan oleh peneliti mudah untuk dipahami siswa dalam proses pembelajaran, mampu untuk menarik minat siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran serta memotivasi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dalam pembelajaran.

Siswa yang menggunakan komik digital berbasis Storyboard That dapat meningkat minat belajarnya karena variasi pembelajaran yang disuguhkan di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dengan melibatkan teknologi dan gambar yang mendukung dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maharani & Dewie, 2023) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bersesuaian dengan pendapat (Fathoni & Safitri, 2022) bahwa media berbasis digital dapat digunakan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan dukungan teknologi dan visualisasi dalam bentuk gambar.

Efektifitas Komik Digital Berbasis Storyboard That.

Jumlah kenaikan skor pada posttest siswa kelas V SD Negeri 239 Palembang setelah menggunakan komik digital berbasis Storyboard That dapat dilihat pada tabel 2 yaitu sebesar 2.225 atau mengalami kenaikan sebesar 1.355 dari skor sebelumnya 860. Sebelum menggunakan komik digital Storyboard That peserta didik rata-rata peserta didik hanya mampu mengerjakan sebanyak 6 dari 20 soal mengenai materi sejarah topik kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada pembelajaran tematik atau dengan skor perolehan rata-rata hanya sebesar 30 yang diakumulasikan dari skor keseluruhan dan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara setelah menggunakan komik digital berbasis Storyboard That siswa sudah mampu menjawab rata-rata sebanyak 18 soal dengan materi yang sama atau apabila diakumulasikan skor perolehan rata-rata sebesar 90 dari skor keseluruhan dan jumlah siswa yang mengikuti pelajaran. Hal ini bersesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maya Maghrobi Arum, et al., 2021) bahwa komik digital dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Berdasarkan dengan peningkatan pengetahuan signifikan yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 239 Palembang dalam pembelajaran dengan materi sejarah topik kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada pembelajaran tematik maka dapat diartikan bahwa komik digital berbasis Storyboard That atau termasuk dalam kategori sangat efektif sesuai dengan perolehan skor N-gain sebesar 0,82 atau kategori sangat tinggi. Berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh (Marliana & Subrata, 2023) bahwa komik digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak signifikan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas karena dapat membantu peserta didik untuk memahami alur serta urutan cerita dengan baik.

KESIMPULAN

Efektivitas komik digital berbasis Storyboard That pada materi sejarah bangsa Indonesia dapat dilihat melalui hasil uji efektivitas menggunakan N-gain dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan komik digital berbasis Storyboard That dalam kegiatan pembelajaran. Hasil menunjukkan angka sebesar 0.82 atau termasuk dalam kategori "tinggi". Kategori tinggi pada N-gain mengidentifikasi bahwasanya komik digital berbasis Storyboard That memiliki dampak signifikan atau potensial pada peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hal tersebut maka dapat diartikan komik digital berbasis Storyboard That efektif untuk digunakan dan dapat membantu meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk mudah memahami materi sejarah bangsa Indonesia khususnya pada topik kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan responden yang telah terlibat dan membantu menyelesaikan penelitian ini. Penelitian untuk artikel ini didanai oleh DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun 2023, SP DIPA-023.17.2.677515/2023, Tanggal 13 November 2022. Sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Nomor: 0189/UN9.3.1/SK/2023, Tanggal 18 April 2023

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, E., Jovita, S. Ma., & Rokhmana, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math Pada Materi Pecahan Di Kelas 5 Sdn Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Asiyah, S., Lestari, M. Y. W., & Ekowati, W. (2023). Improving Students Writing Skill of Narrative Text Using Two Stay Two Stray Method At SMA N 5 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, pp.1171-1179.
- Devega, A. T., Giatman, M., Wakhinuddin, S., Ropianto, M., Zulatama, A., & Yolanda, M. (2022). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar*. 8(1), 117–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.115638>
- Fathoni, A., & Safitri, M. L. O. (2022). Sudut Pandang Mahasiswa Pgsd Terhadap Gamifikasi Menggunakan Quizizz Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i2.18843>
- Febriyandani, R., & Kowiyah. (2021). *Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sd Riskika Febriyandani 1 , Kowiyah 2*. 5(3), 158–164.
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v1i1.3320r>
- Holland, A. A. (2019). Effective principles of informal online learning design: A theory-building metasyntesis of qualitative research. *Computers & Education*, 128, 214–226. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2018.09.026>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 4 Agustus 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V Development Of Digital Comics As Learning Media On Concept Mastery Of Elementary Sc*. 11(4), 1093–1102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., & Susilo, J. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan*

- Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Endah Yuliana Lestari 1* , *Dewi Shinta 2* , *Joko Susilo 3* , *Khoirulloh 4*. 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503> ISSN
- Maharani, S. D., & Dewie, S. S. E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Augmented Reality Pada Peserta Didik Kelas V Sd Plus Igm Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 34–45. <https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.21363>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- Maya Maghrobi Arum, D., Suryaningtyas, W., & Soemantri, S. (2021). Efektivitas Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Daring pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(1), 24–36. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.127>
- Muis, A., Pawero, D., Agama, I., Negeri, I., & Manado, I. (2021). *Arah Baru Perencanaan Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Kebijakan Pendidikan*. 4(1).
- Naredi, H., Ruslan, A., & Sanijan, L. A. (2022). *Model Pembelajaran Blended Learning : Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah*. 3(September), 27–33. <https://doi.org/10.37373/bemas.v3i1.206>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information 2022, Vol. 13, Page 402*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/INFO13090402>
- Sukriadi, S., Lestari, R. A., Dwiyono, Y., Kusdar, K., & Buhari, M. R. (2022). Keterampilan Mengadakan Variasi Dalam Pembelajaran Daring Pada Guru Kelas V Sd Negeri 021 Sungai Kunjang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 36–50. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17318>
- Syahmi, F. A., & Ulfa, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa*. 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Syawaliyah, A. F., Nurani, D. C., & Adikara, F. S. (2024). *Analisis kemampuan siswa berhitung permulaan pada materi penjumlahan menggunakan sempoa*. 10(2), 106–113. <https://doi.org/10.36706/jisd.v10i2.21888>
- Wahidin, U., Sarbini, M., Maulida, A., & Wangsadanureja, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia Di Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 21. <https://doi.org/10.30868/EI.V10I01.1203>