

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL DAN MEDIA TEKS MULTIMODAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Sri Yomila Putri¹, Weni Hamdina², Mega Darma Yani³,
Marlina Yosi Yanti⁴, Trinda Farhan Satria⁵
Universitas Adzkia^{1,2,3,4,5}

sriyomila86@gmail.com¹, wenihamdina@gmail.com²,
megadarma87@gmail.com³, marlinayosiirwan@gmail.com⁴,
trindafarhansatria@adzkia.ac.id⁵

ABSTRACT

This study aims to explore the impact of using digital comic media and multimodal text media on primary school students' learning outcomes. The research focus includes three main variables: (1) the impact of digital comic media, (2) the impact of multimodal text media, and (3) the combined impact of both on student learning achievement. The study was conducted on grade V students in 2 schools in Bukittinggi City with 142 students as population and 105 students as sample, selected using Simple Random Sampling technique. Data were collected through questionnaires, with validity and reliability analysis using the Product Moment and Alpha Cronbach methods. Data analysis requirements test using normality test, and linearity, hypothesis testing using simple linear regression and multiple linear regression. The results showed a positive impact between the use of digital comic media (X1) and multimodal text media (X2) on student learning outcomes (Y). Together, both have a positive and significant impact on the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Digital Comics, Multimodal Text, Learning Outcomes, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dampak penggunaan media komik digital dan media teks multimodal terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Fokus penelitian mencakup tiga variabel utama: (1) dampak media komik digital, (2) dampak media teks multimodal, dan (3) dampak gabungan keduanya terhadap prestasi belajar siswa. Dilakukan pada siswa kelas V di 2 sekolah di Kota Bukittinggi dengan 142 siswa sebagai populasi dan 105 siswa sebagai sampel, dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas, dan linearitas, Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif antara penggunaan media komik digital (X1) dan media teks multimodal (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y). Secara bersama-sama, keduanya memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, Teks Multimodal, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

merespon perubahan zaman,
Pemanfaatan media pembelajaran terutama di pendidikan dasar.
menjadi aspek krusial dalam Paradigma pembelajaran yang

semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi menyajikan alternatif dan metode inovatif untuk meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Lingkungan pembelajaran di sekolah dasar harus menciptakan atmosfer inklusif, mendukung, dan merangsang minat serta pemahaman siswa. Media pembelajaran menjadi sarana strategis dalam mencapai tujuan ini, menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menantang (Putra & Pratama, 2023; Rejeki dkk., 2020; Widiyanto, 2021).

Pendidikan dasar juga diarahkan pada pembentukan kreativitas, kritis berpikir, dan kemampuan pemecahan masalah siswa, keterampilan esensial dalam menghadapi dinamika dunia yang terus berkembang. Dalam merespon perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis media, dari visual hingga interaktif, menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, pendidikan dasar perlu memanfaatkan kecanggihan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Budiman & Karyati, 2021; Nurnaningsih dkk., 2023; Primayana, 2020).

Namun pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Hasil observasi dan wawancara pada beberapa sekolah dasar di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan karena kurangnya perangkat dan akses internet stabil di rumah. Guru juga menghadapi keterbatasan teknologi, terutama dalam menggunakan media canggih seperti simulasi atau game. Diperlukan pelatihan lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Pratama & Lestari, 2020).

Selain itu, pentingnya pengembangan literasi visual siswa diakui, dengan pemahaman bahwa beberapa materi pembelajaran kurang dalam penggunaan elemen visual. Integrasi elemen visual dianggap membantu siswa, khususnya yang memiliki gaya belajar visual. Guru menyoroti pentingnya kombinasi elemen visual dan audio untuk meningkatkan daya ingat siswa, namun juga menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan pemilihan materi yang matang (Al Fajri, 2020; Yudi, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penggunaan media komik digital dan media teks multimodal.

Kelebihan Media Komik Digital di Sekolah Dasar terletak pada daya tarik visual tinggi, mengembangkan keterampilan literasi visual siswa, memudahkan pemahaman konsep abstrak, dan merangsang kreativitas siswa. Aksesibilitas dan interaktivitas yang tinggi juga menjadi keunggulan, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Kusumadewi dkk., 2022; Pinatih & Putra, 2021; Senjaya, 2022).

Sementara itu, keunggulan Media Teks Multimodal di Sekolah Dasar melibatkan integrasi teks dan elemen visual, menciptakan pengalaman pembelajaran kaya dan menarik. Ini memfasilitasi gaya belajar beragam siswa, meningkatkan daya ingat melalui kombinasi teks dan elemen visual, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Media teks multimodal juga mendorong pengembangan keterampilan komunikasi siswa

melalui berbagai mode ekspresi (Kayati & Madura, 2022; Nur & Pratiwi, 2023).

Studi yang dilakukan oleh Febriyandani & Kowiyah, (2021) menyimpulkan bahwa media komik layak digunakan sebagai alat pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dan memiliki efektivitas yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suparman dkk., (2020), yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar juga berdampak positif terhadap minat baca siswa terhadap komik. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media komik guna menarik minat baca siswa terhadap materi pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Abidin, (2022) dalam penelitiannya, mengemukakan bahwa pendekatan multimodalitas dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di sekolah yang memiliki keberagaman latar belakang.

Dibandingkan penelitian yang sudah ada, pada penelitian ini berfokus pada Pengaruh Media Komik Digital Dan Media Teks Multimodal Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah

Dasar dan memiliki keunikan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini melibatkan evaluasi komprehensif terhadap dampak penggunaan Media Komik Digital, Media Teks Multimodal dan gabungan keduanya terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini mencoba mengintegrasikan dua jenis media untuk memahami sejauh mana kombinasi tersebut dapat memberikan kontribusi positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak pemanfaatan Media Komik Digital (X1), Media Teks Multimodal (X2), dan kombinasi keduanya terhadap pencapaian hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Media Komik Digital menyuguhkan pengalaman visual dan naratif yang khas, sementara Media Teks Multimodal mengintegrasikan elemen-elemen modalitas seperti teks, gambar, suara, dan video untuk memfasilitasi pemahaman konsep.

Melalui penelitian ini, upaya dilakukan untuk memahami sejauh mana kontribusi positif yang dapat diberikan oleh media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penilaian ini menjadi penting mengingat kerumitan kebutuhan pembelajaran anak-anak di era digital

saat ini. Pertanyaan mendasar tentang efektivitas Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu dijawab untuk memberikan dasar yang kokoh bagi pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengamati pengaruh Media Komik Digital (X1) terhadap Hasil Belajar (Y). Selain itu, penelitian ini juga memeriksa dampak Media Teks Multimodal (X2) terhadap Hasil Belajar dan interaksi antara Media Komik Digital (X1) dan Media Teks Multimodal (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) siswa. Subjek penelitian melibatkan 54 siswa kelas 5 dari SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dan SDN 06 Aur Tajung Tangah Sawah Kota Bukittinggi.

Data dikumpulkan melalui soal pre-test dan post-test, dengan hasil belajar diukur berdasarkan latihan soal selama pembelajaran. Penggunaan teknik analisis regresi dalam penelitian ini menyoroti penggunaan analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Selain itu,

analisis regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis ketiga. Hasil belajar diukur dengan cermat, dan metode ini diharapkan memberikan wawasan yang signifikan tentang dampak Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal terhadap Hasil Belajar siswa.

Uji normalitas dievaluasi untuk memeriksa distribusi data tiap variabel sebagai persyaratan pengujian regresi. Pengujian dilakukan menggunakan SPSS dengan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov. Keputusan uji normalitas bergantung pada nilai Asymp.Sig (2-tailed), di mana jika nilai tersebut melebihi α (0,05), distribusi data dianggap normal. Hasil pengujian normalitas dapat di lihat pada tabel 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parametersa	Mean	.0000000
	Std. Deviation	363.638.756
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.072
	Negative	-.111
Kolmogorov-Smirnov Z		.577
Asymp. Sig. (2-tailed)		.893
a. Test distribution is Normal.		

Uji Normalitas Media B dan Hasil Belajar		
		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parametersa	Mean	.0000000
	Std. Deviation	269.637.825
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.860
Asymp. Sig. (2-tailed)		.450
a. Test distribution is Normal.		

Dari hasil pengujian normalitas di atas, terlihat bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari setiap variabel penelitian memiliki distribusi yang bersifat normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dievaluasi untuk menilai hubungan linier antara dua

variabel sebelum melakukan uji regresi. Kriteria evaluasi didasarkan pada perbandingan antara nilai F hitung dan nilai F tabel. Jika nilai F hitung kurang dari atau sama dengan nilai F tabel pada tingkat signifikansi 5%, maka hubungan antara variabel bebas dianggap linier. Hasil pengujian uji linieritas dapat di lihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Linieritas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media A	Between Groups	(Combined)	110.117	10	11.012	.734	.684
		Linearity	6.194	1	6.194	.413	.529
		Deviation from Linearity	103.923	9	11.547	.770	.645
	Within Groups		239.883	16	14.993		
	Total		350.000	26			

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media B	Between Groups	(Combined)	227.583	13	17.506	1.859	.138
		Linearity	160.968	1	160.968	17.094	.001
		Deviation from Linearity	66.615	12	5.551	.590	.816
	Within Groups		122.417	13	9.417		
	Total		350.000	26			

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai Sig. Deviation from linearity > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antar variabel.

c) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk menentukan apakah terdapat hubungan antar variabel bebas dalam analisis regresi. Suatu model regresi dianggap bebas dari multikolinieritas jika nilai Variance Inflation Factor

(VIF) kurang dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 10% (0,1). Hasil

pengujian uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Multikolinieritas

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Coefficients(a)			Collinearity Statistics	
			Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	61.651	11.200		5.505	.000		
Media A	-.052	.097	-.080	-.538	.596	.994	1.006
Media B	.341	.076	.672	4.492	.000	.994	1.006

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 3 menyajikan hasil pengujian multikolinieritas untuk variabel media komik digital dan media teks multimodal. Nilai VIF X1 dan X2 adalah 1,006, yang berarti kurang dari 10. Tolerance untuk media komik digital dan media teks multimodal adalah 0,994, yang berarti lebih dari 0,10. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak menunjukkan adanya multikolinieritas.

2. Hasil pengujian hipotesis

Pada penelitian ini, dilakukan pengujian terhadap pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar (H1), pengaruh media teks multimodal terhadap hasil belajar (H2), dan pengaruh media komik digital dan media teks multimodal terhadap hasil belajar (H3). Informasi mengenai hasil analisis H1 dan H2 dapat ditemukan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Regresi Ganda H1 & H2

Model		Coefficientsa		t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
			Beta		
1	(Constant)	61,65125		5,504667938	1,16515E-05
	Media A	-0,05201	-0,08042	-0,53767317	0,595753725

Media B	0,340755	0,075861	0,671869	4,491810972	0,000151227
---------	----------	----------	----------	-------------	-------------

a.
Dependent
Variable:
Hasil Belajar

Dari output tersebut diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,596 > 0,05$ dan nilai t hitung $< t$ tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X1. Pengujian pengaruh media teks multimodal terhadap hasil belajar dilakukan menggunakan uji t . Hasil analisis antara Media Teks Multimodal (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) dapat dilihat dari tabel 4.

terhadap Y. Sedangkan untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh X2 terhadap Y.

Selanjutnya dilakukan pengujian pengaruh media komik digital dan media teks multimodal terhadap hasil belajar (H3). Informasi mengenai hasil analisis H1 dan H2 dapat ditemukan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Regresi Ganda H3

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	163.218	2	81.609	10.486	.001 ^a
	Residual	186.782	24	7.783		
	Total	350.000	26			

a. Predictors: (Constant), Media B, Media A

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,0001 < 0,05$ dan F hitung $> F$ tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang

berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 terhadap Y.

Penelitian ini melibatkan rangkaian uji prasyarat dengan tujuan memastikan validitas analisis regresi. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data dari setiap

variabel penelitian bersifat normal. Uji linieritas menyatakan adanya hubungan yang linier antar variabel, sementara uji multikolinieritas menegaskan bahwa model regresi tidak mengindikasikan adanya multikolinieritas (Khotimah & Yuliana, 2023; Vebrianto dkk., 2020).

Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk menilai dampak media komik digital (H1), media teks multimodal (H2), dan kombinasi keduanya (H3) terhadap hasil belajar. Hasil analisis H1 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah 0,596, yang lebih besar dari 0,05. Selain itu, nilai t hitung berada di bawah nilai t tabel. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah penolakan H1, menandakan bahwa tidak terdapat dampak yang signifikan dari Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar. Sebaliknya, untuk H2, nilai Sig. untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah 0,000 < 0,05, menghasilkan kesimpulan bahwa H2 diterima, menunjukkan adanya dampak yang signifikan dari Media Teks Multimodal terhadap Hasil Belajar.

Selanjutnya, pada H3, nilai signifikansi untuk pengaruh bersama-sama dari X1 dan X2 terhadap Y adalah 0,0001 < 0,05, dan F hitung

melebihi F tabel. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah H3 diterima, menandakan adanya dampak yang signifikan dari kombinasi Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal terhadap Hasil Belajar (Hulwani dkk., 2021).

Penelitian ini melibatkan evaluasi komprehensif terhadap penggunaan dua jenis media pembelajaran, yaitu Media Komik Digital (X1) dan Media Teks Multimodal (X2), serta kombinasi keduanya, dengan fokus pada siswa sekolah dasar. Keunikannya terletak pada pendekatan yang menggabungkan dua jenis media pembelajaran, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mempertimbangkan satu jenis media (Ammatulloh dkk., 2021; Nurhasanah dkk., 2023).

Penelitian ini mencoba memahami sejauh mana kombinasi Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Kontribusi terhadap pendidikan dasar sangat signifikan, karena penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Analisis dampak Media Komik Digital perlu mencakup faktor-faktor seperti daya tarik visual, narasi, dan

kemampuan media ini untuk memfasilitasi pemahaman konsep (Wicaksono & Dwikurnaningsih, 2022).

Begitu juga dengan Media Teks Multimodal, pembahasan harus mencakup bagaimana kombinasi teks, gambar, suara, dan elemen multimodal lainnya dapat memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk kejelasan informasi, interaktivitas, dan keberagaman media. Bagian yang membahas pengaruh kombinasi variabel keduanya (X1 dan X2) perlu menyajikan temuan terkait efek gabungan dari Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal terhadap hasil belajar siswa.

Pertanyaan apakah kombinasi keduanya memberikan sinergi yang positif atau apakah ada interaksi kompleks yang mempengaruhi hasil belajar perlu dibahas secara rinci. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi celah pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran secara terpisah, tetapi juga membuka pintu untuk

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini yang mengkaji pengaruh Media Komik Digital, Media Teks Multimodal, dan

pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas kombinasi media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Implikasi dari temuan penelitian ini sangat signifikan dalam konteks pengembangan metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sebagai hasilnya, para guru dan pengambil kebijakan pendidikan dapat mempertimbangkan integrasi Media Teks Multimodal ke dalam kurikulum guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut terutama terkait dengan fokus penelitian yang hanya mencakup lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil temuan mungkin tidak dapat secara langsung diterapkan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini dapat memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan sebaiknya menjadi fokus penelitian lebih lanjut untuk menyelidiki hubungannya dengan lebih mendalam.

kombinasinya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan beberapa hal. Sebaliknya, H2 yang menguji

pengaruh Media Teks Multimodal diterima dengan nilai signifikansi yang mendukung adanya dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. H3, yang menguji dampak kombinasi keduanya, juga diterima dengan signifikansi yang rendah, menunjukkan adanya dampak yang signifikan dari Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 103–116.
- Al Fajri, T. A. (2020). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(08), 1408–1419.
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk Karakter Kreatif: Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif android matematika dengan pendekatan stem pada materi trigonometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269.
- Kayati, A. N., & Madura, U. (2022). Pemanfaatan Teks Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Literasi Peserta Didik. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*

- Indonesia, 1(1), 385–398.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2028>
- Khotimah, R. A., & Yuliana, Y. (2023). Pengaruh Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Hotel Plataran Bromo. *NAWASENA: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 2(3), 11–19.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116.
- Nur, S., & Pratiwi, Y. (2023). Revolusi Buku Ajar Bermuatan Teks Multimodal Terintegrasi Media: Kurikulum Merdeka. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 377–396.
- Nurhasanah, N., Hayati, L., & Salsabila, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260–266.
- Nurnaningsih, N., Hanum, C. B., Sopandi, W., & Sujana, A. (2023). Keterampilan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis RADEC. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 872–879.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Pratama, L. D., & Lestari, W. (2020). Pengaruh pelatihan terhadap kompetensi pedagogik guru matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 278–285.
- Primayana, K. H. (2020). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skill (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 85–92.

- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337–343.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca dan hasil belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2860>
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., & Ilhami, A. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63–73.
- Wicaksono, D., & Dwikurnaningsih, Y. (2022). Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA di Kota Salatiga. *Media Bina Ilmiah*, 16(12), 7883–7896.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Yudi, W. W. (2022). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Literasi Visual dalam Meningkatkan Sikap Spiritual Siswa. *journal TA'LIMUNA*, 11(2), 119–129.