

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN
MEMBACA BAHASA INDONESIA SEHATLAH RAGAKU UNTUK
SISWA SD DENGAN APLIKASI PIXTON**

Adinda Widi Sukmawati¹, Sandi Budiana², Nur Hikmah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

[1adindawidisukmawati@gmail.com](mailto:adindawidisukmawati@gmail.com), [2sandi.budiana@unpak.ac.id](mailto:sandi.budiana@unpak.ac.id),
nur.hikmah@unpak.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility of comic media in learning to read Indonesian with the Pixton application as well as to find out how teachers and students respond to the development of comic media assisted by the Pixton application. The research method used in this study is the Research and Development (R&D) development model with the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was carried out SDN Loji 2 with a class IV research subject. Based on the results of validation by media experts, the product validity score was 92% with very feasible criteria, the validation results by linguists obtained a validity score of 100% with very feasible criteria, and the validation results by material experts obtained a validity score of 92% with very feasible criteria. The comic media with the Pixton application is very valid and the media is suitable to be tested on teachers and students in the classroom. Based on the results of the trial through the response questionnaire, the teacher got a score of 88% and the results of the trial through the student response questionnaire got a response score of 87.4% with the category of very feasible. Based on the results of the two trials, it can be concluded that the comic media assisted by the Pixton application is very valid and very good to use in learning Indonesian.

Keywords: Development, Learning Media, Digital Comics, Pixton Web, Healthy My Body

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media komik dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia dengan aplikasi pixton, serta untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media komik berbantuan aplikasi pixton. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model Pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Loji 2 dengan subjek penelitian kelas IV. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor kevalidan produk sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi oleh ahli bahasa mendapatkan skor kevalidan 100% dengan kriteria sangat layak, dan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor kevalidan 92% dengan kriteria sangat layak. Media komik dengan aplikasi pixton ini sangat valid dan media layak digunakan untuk diuji cobakan kepada guru dan siswa di kelas. Berdasarkan hasil uji coba melalui angket respon guru mendapatkan skor sebesar 88% dan hasil uji coba melalui angket respon siswa mendapatkan skor respon

sebesar 87,4% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik berbantuan aplikasi pixton ini sangat valid dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Digital, Web Pixton, Materi Sehatlah Ragaku

A. Pendahuluan

Membaca merupakan keterampilan yang berbeda dibandingkan dengan keterampilan lainnya seperti mendengarkan, berbicara dan menulis. Membaca merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif melalui media pembelajaran visual yang hanya dapat dilihat secara visual, ini dikemukakan oleh Firmadani et al. (2020).

Melalui media visual digital Fara et al, (2021) menjelaskan pembelajaran digital siswa bisa menggambar, membaca mengolah, mengakses dan mendistribusikan perangkat digital. Jenis media digital komik Mulyati et al, (2019) mengungkapkan satu media pembelajaran Bahasa proyeksi dan nonproyeksi yang berbentuk tulisan disertai gambar-gambar menarik yang dapat dilihat dan dibaca. Pendapat lain dipaparkan Pamayun et al. (2023) pembelajaran dengan menggunakan komik digital dapat merangsang dan menarik untuk melatih kemampuan berbahasa serta siswa dapat dengan

mudah mengingat materi pembelajaran. Menurut Auliawati et al. (2023) media komik sebagai alat pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran.

Kurangnya kegiatan membaca siswa pada pembelajaran membaca dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa pada pengkajian materi-materi pembelajaran. Amini et al, (2021) berpendapat keterampilan membaca siswa di dalam kelas harus bervariasi dan tidak terpaku pada video dan buku yang berisi tulisan-tulisan panjang yang sulit dimengerti menyebabkan kebosanan untuk siswa sekolah dasar.

Pada kenyataannya, setelah dilakukan observasi di dalam proses pembelajaran teramati belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, didukung pendapat dari Devista et al. (2021) dan mendukung proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, pendidik hanya terfokus pada media yang ada dan tidak dikembangkan untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran tidak memotivasi siswa

untuk belajar. Satu alternatif solusi untuk mengatasi pembelajaran yang terlihat monoton dan membosankan yaitu penggunaan media inovatif satu media komik digital pada prosesnya menciptakan cerita visual, sejalan dengan pendapat Gani et al, (2023) mengkombinasikan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan, cerita, atau konsep tertentu kepada pembaca, Ulfah et al. (2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Oktober 2023 dengan pendidik kelas IV SDN Loji 2 Bogor diperoleh informasi bahwa pembelajaran membaca belum optimal menggunakan media khususnya media komik digital berbasis *pixton*. Media yang digunakan masih terpaku pada buku dan video serta melalui pesan *whatsapp*. Pembelajaran serta penugasan yang dilakukan melalui pesan *whatsapp* tersebut tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran, tidak adanya sesi tanya jawab yang dilakukan antara pendidik dan siswa di dalam kelas. Siswa juga merasa bosan dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan juga terkesan monoton. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar yang

bervariasi. Siswa menyukai media pembelajaran yang dapat memberikan bagaimana gambaran langsung pada materi yang diberikan tersebut, Samsudi et al. (2020).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut yang diamati: siswa kurang meminati pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dengan baik, keterampilan membaca pada peserta didik kelas IV masih rendah, peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku, peserta didik hanya fokus pada media pembelajaran buku, penggunaan media pembelajaran membaca kurang bervariasi hanya terpaku pada buku, video serta pesan *whatsapp*, proses pembelajaran membaca yang dilakukan di dalam kelas belum pernah menggunakan media komik berbasis aplikasi *pixton*

Tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: Untuk mengembangkan media komik dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia Sehatlah Ragaku dengan aplikasi *pixton* pada siswa kelas IV; Untuk mengetahui kelayakan media komik dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia Sehatlah Ragaku dengan aplikasi *pixton* pada siswa

kelas IV. Fibiyaniti et al. (2024) megemukakan permasalahan yang diamati tersebut siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat membaca.

Pixton merupakan situs web yang memungkinkan peserta didik membuat, menggunakan komik secara daring. Zega, (2024) mengatakan bahan ajar komik yang interaktif dengan memperkenalkan *Click-n-Drag Comics*, pengguna dapat memilih karakter, ekspresi, latar belakang, gerak tubuh, serta gelembung teks yang dapat dikontrol dengan satu klik dan memilih berbagai opsi yang tersedia dalam situs tersebut. Menurut Afif, et al, (2024) Pixton merupakan aplikasi daring gratis yang dapat diakses guru. Handayani, et al (2023) berpendapat Pixton dirancang untuk berkreasi dan berbagi komik digital yang menarik, baik digunakan sebagai media pembelajaran. Media komik diharapkan dapat menjadi alternatif media yang disukai oleh siswa, memiliki gambar yang bervariasi, teks yang disajikan juga dapat berhubungan dengan materi yang diberikan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2023) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teorema Pythagoras Menggunakan Ecomic Berbantuan Pixton* dapat disimpulkan bahwa hasil validasi terhadap media komik digital berbasis aplikasi pixton sangat efektif digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran menggunakan *Ecomic* berbantuan *pixton* tersebut menghasilkan kevalidan yang valid dan kelayakan yang layak untuk pembelajaran *teorema pythagoras*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Hanifa et al. (2023) yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis WebPixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar* dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik berbasis pixton bahan ajar komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pengembangan 4D sangat layak untuk Tahap C di SD, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengedepankan nilai-nilai karakter

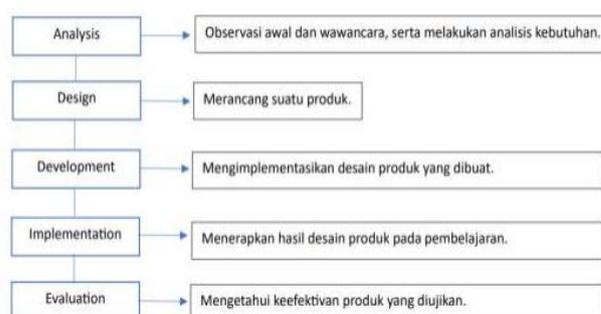
yang tertanam dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan yang memenuhi persyaratan kurikulum.

Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Indonesia Sehatlah Ragaku Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Aplikasi Pixton* dengan harapan penulis dapat menjadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan membantu memotivasi minat peserta didik dalam membaca dan belajar di kelas. Pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik di dalam kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pendidik.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan prosedur penelitian media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE ((*A*)*nalyze*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*). Rahmanda et al. (2024) memaparkan model ini untuk menghasilkan produk baru dengan melewati beberapa tahap dalam pembuatannya (*A*)*nalyze*

yang berkaitan dengan keadaan awal sekolah dan kebutuhan penggunaan media komik digital yang belum digunakan sebelumnya. (*D*)*esign* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan untuk pembelajaran. (*D*)*evelopment* merupakan tahapan pembuatan produk dan diuji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. (*I*)*mplementation* merupakan penerapan produk kepada siswa yang sebelumnya sudah diuji validitas. (*E*)*valuation* merupakan tahapan untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Berikut bagan tahapan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan model ADDIE

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran komik berbantuan aplikasi Pixton pada materi Sehatlah Ragaku Kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media komik dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia sehatlah ragaku untuk siswa SD berbantuan aplikasi pixton ini menggunakan model ADDIE, Amini et al. (2021) dengan tahapan berikut: teori pendukung yang digunakan.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis terhadap tujuan pembelajaran pada materi sehatlah ragaku untuk dimasukkan ke dalam media komik yang akan dirancang. Pendapat menurut Shomad et al. (2022) komik merupakan media pembelajaran sederhana, menarik, dan mudah dipahami bagi siswa, memperlancar proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan. Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar hanya terpaku pada buku saja dan belum pernah menggunakan media pembelajaran

komik. Berdasarkan hasil temuan Ayuni et al., (2023) komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran, komik dapat digunakan media karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan temuan oleh Syahmi, Ulfa, dan Syahmi (2022) serta memberikan motivasi dan kemudahan pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Tahap *Desain* (Rancangan)

Membuat rancangan produk media komik berbantuan aplikasi pixton yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan menyesuaikan materi, serta tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun naskah komik digital berbantuan aplikasi *pixton*, sebagaimana pendapat menurut Umam et al. (2022) *pixton* merupakan aplikasi web pembuat komik online, sehingga produk ini akan dikembangkan, dapat dicermati pada tabel 1, berikut:

Tabel 1. Rancangan Komik Aplikasi Pixton

No	Desain Komik Fixton	Tahapan
1		desain membuat karakter pada komik berbantuan aplikasi <i>pixton</i> .

2		membuat cover dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter komik
3		membentuk percakapan sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
4		tahap pemberian warna pada karakter dan latar sesuai materi, menentukan ekspresi, gerak tubuh Sehatlah Ragaku”
5		tahap publikasi komik menjadi media komik digital berbantuan aplikasi pixton dan mengirimkan tautan agar dapat diakses oleh siswa

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan media komik berbantuan aplikasi pixton materi sehatlah ragaku, rancangan dilakukan dengan melakukan tahapan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk mengetahui kelayakan media komik berbantuan aplikasi pixton yang diujicobakan ke peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Deskripsi Validasi Ahli

Ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik berbantuan aplikasi pixton. Berikut hasil validasi pertama yang telah dilakukan oleh bapak Muhammad Ginanjar Ganeswara, S.Kom., M.Pd. dilakukan revisi prodak dua kali, sehingga validasi ke dua menghasilkan prodak pengembangan berada pada kualifikasi “sangat layak” memiliki presnatse 92% dengan rentang nilai 81%-100% sehingga media tidak perlu direvisi. Artinya produk media pembelajaran komik berbantuan aplikasi pixton dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehatlah ragaku.

Ahli Bahasa yang telah dilakukan ke Ibu Stella Talitha, M.Pd. untuk mengetahui kelayakan bahasa pada pembelajaran komik berbantuan aplikasi pixton, sebanyak dua kali validasi, sehingga produk pengembangan kualifikasi “sangat layak” memiliki persentase 100% dengan perolehan nilai 81%-100% sehingga media tidak perlu direvisi. Artinya produk media pembelajaran komik dapat digunakan di dalam pembelajaran materi sehatlah ragaku.

Ahli materi Ahli media dilakukan untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran komik berbantuan aplikasi pixton. Berikut hasil validasi pertama yang telah dilakukan oleh bapak Suhendar, S.P. menghasilkan kualifikasi “sangat layak” memiliki presentase 92% dengan perolehan nilai di antara 81%-100% sehingga materi terhadap prodak tidak perlu revisi. Artinya produk media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi pixton dapat digunakan oleh siswa.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

melakukan uji coba secara terbatas pada guru dan siswa kelas IV di SDN Loji 2 menggunakan angket respon guru dan siswa terhadap media komik berbantuan aplikasi pixton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sehatlah ragaku, yang diuraikan berikut:

Respon Guru dilakukan secara uji terbatas, prodak diuji coba dilakukan oleh guru kelas IV bapak Suhendar, S.P. dengan hasil validitas sebesar 88% sehingga, dengan kualifikasi “sangat layak” digunakan prodak media komik pixton materi Sehatlah Ragaku siswa kelas IV Sekolah Dasar.

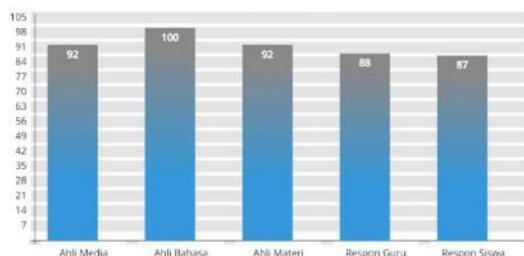
Respon Siswa media komik berbantuan aplikasi *pixton* pada

materi Sehatlah Ragaku, berikut hasil angket respon siswa, terdapat pada Tabel 2, berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	46	50	92	87,1
2	45	50	90	
3	43	50	86	
4	43	50	86	
5	46	50	92	
6	36	50	72	
7	47	50	94	
8	38	50	76	
9	46	50	92	
10	34	50	68	
11	38	50	76	
12	46	50	92	
13	48	50	96	
14	47	50	94	
15	38	50	76	
16	47	50	94	
17	44	50	88	
18	43	50	86	
19	49	50	98	
20	47	50	94	

ketercapaian rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 87,1. Jumlah nilai rata-rata ini berada pada rentang antara 81%-100% dalam kategori “sangat layak”, sehingga penggunaan media komik berbantuan aplikasi pixton ini dapat digunakan dengan “sangat layak” dalam membantu siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sehatlah ragaku media komik berbantuan aplikasi pixton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sehatlah ragaku ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung, dapat dicermati hasil simpulan nilai uji validasi dan angket respon guru dan siswa pada diagram, berikut:



Gambar 2. Hasil Nilai Uji Validitas dan Angket

D. Kesimpulan

Media komik berbantuan aplikasi pixton yang berisikan alur cerita yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi sehatlah ragaku, adapun karakter pada tokoh yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di Sekolah dasar. Media komik digital sangat layak digunakan dengan hasil persentase dari ahli media sebesar 92%. Hasil persentase oleh ahli bahasa sebesar 100% dan hasil persentase oleh ahli materi sebesar 92% dengan rata-rata nilai dari ketiga ahli tersebut mencapai persentase 94% dengan kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapat persentase sebesar 88%, sedangkan berdasarkan hasil penerapan dan angket respon siswa kelas IV diperoleh persentase 87% yang berarti produk sangat layak digunakan saat pembelajaran di kelas maupun mandiri. Saran penggunaan media

komik berbantuan aplikasi pixton ini dilakukan dengan sarana dan prasarana yang mendukung dan dibutuhkan jaringan internet yang cukup untuk mengakses aplikasi. Guru mengoptimalkan kemampuan siswa untuk memahami materi yang sulit dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Gani, R.A., dkk. (2024) *Media Pembelajaran*. Edisi II, Penerbit: HDF Publihing, Lombok NTB.

Jurnal :

Afif, M. A. K. U., & Iriani, D. (2024). Development of Problem-Based Learning (PBL) based mathematics comic media using Pixton to improve students' mathematical problem-solving skills in class VIII junior high school. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 7(1), 92-109.

Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670-2684.

Auliawati, P., Nita, C. I. R., & Sriatun, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan*

- Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 759-766.
- Ayuni, N. M. S., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Fibiyanti, H., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekolah Dasar. *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4544-4550.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613-621.
- Hanifa, S. A., Novita, L., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan Web Pixton Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 681-687.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307-1316.
- Pamayun, I. M. N. M., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media E-Komik Efektif dalam Pembelajaran Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda Kelas V SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 30-44.
- Rahmanda, N. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).
- Rahmawati, M., Sayu, S., Fitriawan, D., Suratman, D., & Ahmad, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teorema Phytagoras menggunakan E-Comic Berbantuan Pixton. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 155-163.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1-5.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90.
- Umam, M. (2024). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan menggunakan Pixton untuk Meningkatkan

Kemampuan Pemecahan
Masalah Matematis Siswa pada
Materi SPLDV Kelas VIII
SMP (Doctoral dissertation, Universitas
Jambi).

Zega, D., Harefa, T., Waruwu, L., &
Riana, R. (2024).
Pengembangan Media
Pembelajaran Melalui Pixton E-
Komik Pada Materi
Pembelajaran Debat. *Jurnal
Primed: Primary Education
Journal Atau Jurnal Ke-SD
An*, 4(1), 51-56.