

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BENTUK E-KOMIK DENGAN CANVA PADA MATA KULIAH MANAJEMEN PEMBELAJARAN

Etty Octaviani Manalu¹, Rispah Purba²

¹Manajemen Pendidikan, FKIP Universitas Cenderawasih

²PGSD, FKIP Universitas Cenderawasih

¹ettyoctavianimanalu@gmail.com, ²rispahpurba.rp@gmail.com

ABSTRACT

Innovation in providing interesting teaching materials for students is deemed necessary, to maintain the quality of learning and also foster student activity in reading and understanding lecture material so that the learning process runs well and provides good final results for these students. The aim of this research is to develop e-comic teaching materials for learning management courses. The method used in this research is the research and development method and the ADDIE model (Analysis, Design Development, Implementation and Evaluation). The results of this research show that the development of e-comic teaching material products received very feasible criteria from the assessment results of 3 validators and the responses of 23 students. According to material experts, the average percentage is 86.67%; according to media experts, it is very feasible with a percentage of 93.33%; according to linguists it was 93.33% and the results of the student questionnaire percentage were 92.00%. Based on these results, it can be concluded that the e-comic teaching material product developed is suitable for use as teaching material.

Keywords: teaching material, e-comic, learning management

ABSTRAK

Inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang menarik bagi mahasiswa dianggap perlu, untuk menjaga kualitas pembelajaran dan juga menumbuhkan keaktifan mahasiswa dalam membaca juga memahami materi perkuliahan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan memberikan hasil akhir yang baik dari mahasiswa tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar e-komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dan model ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation and evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk bahan ajar e-komik mendapat kriteria sangat layak dari hasil penilaian 3 validator dan respon 23 mahasiswa. Menurut ahli materi sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 86,67%; menurut ahli media sangat layak dengan persentase sebesar 93,33%; menurut ahli bahasa 93,33% dan hasil persentase kuesioner mahasiswa sebesar 92%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar e-komik yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Kata Kunci: bahan ajar, e-komik, manajemen pembelajaran

A. Pendahuluan

Inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang menarik bagi mahasiswa dianggap perlu, untuk menjaga kualitas pembelajaran dan juga menumbuhkan keaktifan mahasiswa dalam membaca juga memahami materi perkuliahan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan memberikan hasil akhir yang baik dari mahasiswa tersebut. Dosen memiliki tugas pokok yakni menjalankan fungsi tridharma perguruan tinggi yang meliputi pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sebagai seorang pendidik, tentu tugas utama yang harus dipenuhi oleh dosen adalah memberikan proses pembelajaran dan hasil semaksimal mungkin. Salah satu upaya yang mendukung hal tersebut adalah dosen telah mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan selama proses perkuliahan sepanjang 1 semester.

Bahan ajar merupakan komponen dalam perangkat pembelajaran yang juga memiliki fungsi sebagai media yang akan membantu pendidik (guru/dosen/instruktur) menjadi mudah dalam menyampaikan materi

pembelajaran (Putri, 2021). Dikatakan juga bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat yang terdiri dari materi pembelajaran, metode, batasan-batasan sampai dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dengan sistematis sehingga menarik bagi peserta didik/mahasiswa dan diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran (Minarni dkk, 2019). Umumnya penggunaan bahan ajar yang sering dijumpai adalah buku, modul dan video pembelajaran. Bahan ajar juga dapat berbentuk cetak dan juga non-cetak atau digital yang memanfaatkan teknologi.

Bahan ajar bentuk digital saat ini sudah banyak dijumpai. Salah satu contohnya yakni penggunaan bahan ajar berbasis elektronik. Bahan ajar berbentuk elektronik ini mudah digunakan dimana saja baik di lingkungan sekolah atau universitas dan bisa juga dilingkungan tempat tinggal. Elektronik book (e-book); elektronik modul (e-modul); elektronik quis (e-quis) dan elektronik komik (e-komik) adalah beberapa contoh bahan ajar bentuk elektronik (Fajriyah, 2019). Komik adalah gambar yang disajikan dalam bentuk kartun dan

dilengkapi dengan warna dan teks yang tersusun berurutan, (Handayani & Koaswanti, 2020). Adapun bentuk komik selain dalam bentuk cetak juga dibuat dalam bentuk elektronik komik atau dikenal dengan istilah e-komik. Diketahui bahwa e-komik ini merupakan media visual digital yang digunakan untuk menyampaikan materi ataupun informasi yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami dengan cara menampilkan materi bacaan juga gambar yang terbentuk dalam rangkaian cerita (Hermawan. 2019).

Penyajian dan penyampaian materi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar bentuk e-komik termasuk dalam upaya menggunakan bahan ajar menarik dan juga inovatif karena berisikan gambar-gambar berwarna, tulisan yang menarik dan sebuah cerita. Beberapa media diketahui dapat digunakan untuk membuat rancangan e-komik, salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembuatan e-komik adalah media canva. Demikian juga dalam pengembangan bahan ajar e-komik ini, akan menggunakan media canva. Diharapkan penggunaan bahan ajar bentuk e-komik ini akan memberikan

motivasi membaca yang tinggi kepada seluruh peserta didik termasuk juga dalam hal ini adalah kepada mahasiswa,

Hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa kondisi pembelajaran pada mata kuliah manajemen pembelajaran yang menggunakan modul saat ini masih belum optimal. Hal ini bisa dilihat dari kurangnya keaktifan mahasiswa saat proses pembelajaran, mahasiswa juga terlihat seperti belum menikmati proses pembelajaran, bahkan walaupun modul mata kuliah sudah diberikan dari awal pertemuan, jumlah mahasiswa yang membaca modul tersebut masih sedikit dibandingkan dengan yang tidak membaca modul. Padahal dosen sudah memberikan arahan bahwa untuk pertemuan berikutnya, diharapkan sudah membaca materi dalam modul dan akan dilakukan diskusi serta penggalian informasi terkait pada materi bagian mana saja yang belum dipahami. Adanya aksi dari mahasiswa dalam membaca materi pada modul ini diharapkan mahasiswa mampu menunjukkan kemandiriannya dalam belajar dan menemukan informasi-informasi baru terkait materi pembelajaran.

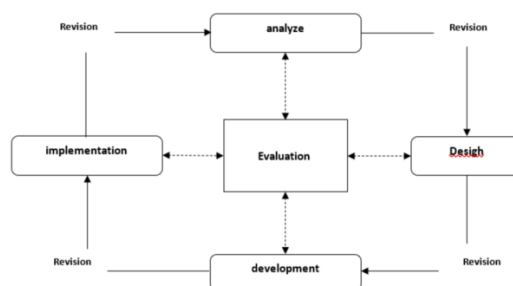
Nyatanya, setiap memulai pertemuan saat ditanyakan sudah membaca modul atau belum, mayoritas menjawab lupa atau bahkan memang tidak membuka modul sama sekali. Salah satu penyebabnya adalah karena bahan ajar modul belum cukup menarik bagi mahasiswa. Karena penyajian materi dalam modul mata kuliah manajemen pembelajaran yang digunakan sebagian besar berisikan narasi atau teks panjang dan tidak terdapat gambar-gambar menarik yang menimbulkan rasa ketertarikan pada mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan diatas tersebut maka penelitian ini akan membahas pengembangan dan respon mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar bentuk e-komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pertimbangan pada mata kuliah lain agar bisa membuat bahan ajar yang lebih inovatif guna meningkatkan minat membaca mahasiswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Metode R&D adalah proses yang digunakan dengan tujuan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif dan relevan saat ini (Risal dkk, 2022). Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar e-komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran. Pada penelitian ini dosen dan mahasiswa akan menjadi partisipan. Dosen ahli dari Manajemen Pendidikan sebanyak 3 menjadi validator pada aspek materi, media dan bahasa. Sebanyak 23 mahasiswa menjadi subjek uji coba produk. Model tahapan ADDIE akan digunakan dalam penelitian ini. Model ini dikatakan dapat memberikan proses pembelajaran yang sistematis, efektif dan efisien yang terdiri atas langkah-langkah pembelajaran. Adapun 5 tahapan yang perlu dilakukan pada model ADDIE menurut (Sugiyono, 2015).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini, dilakukan studi literatur dan observasi kepada mahasiswa di program studi yang akan menjadi tempat penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran serta untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahapan ini, perancangan bahan ajar komik berdasarkan pada hasil dari tahap sebelumnya yakni analisis. Draf komik dirancang dengan menggunakan media canva. Pada tahap ini akan dipilih template komik yang relevan dengan topik materi, setelah itu pemberian teks pada komik dan proses penggabungan komik dalam bentuk halaman.

3. Tahap pengembangan

Setelah proses desain/perancangan produk bahan ajar e-komik selesai. Tahap berikutnya yang dilakukan yaitu validasi produk oleh tim ahli. Tim ahli ini terdiri dari ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Proses validasi dilakukan dengan pemberian instrument kepada tim ahli, ini

bertujuan untuk melihat kelayakan dari produk e-komik yang telah dibuat. Proses revisi e-komik akan dilakukan apabila terdapat saran yang diberikan oleh tim ahli.

4. Tahap Implementasi

Setelah revisi produk dan juga segala bentuk perbaikan pada produk e-komik telah selesai dilakukan. Maka selanjutnya akan dilakukan uji coba. Produk yang sudah divalidasi oleh tim ahli, akan diuji kepada mahasiswa program studi manajemen pendidikan angkatan 2023 yang mengontrak mata kuliah manajemen pembelajaran.

5. Tahap evaluasi

Tahap terakhir pada tahapan model ADDIE yakni evaluasi. Pada tahap evaluasi akan diberikan kuisisioner tentang penilaian produk kepada mahasiswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil respon terhadap produk, mengenai kualitas dan kelayakan produk bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi proses pembelajaran mata kuliah manajemen pembelajaran kuisisioner dan angket. Analisis data akan dilakukan secara campuran.

Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif dan data hasil angket dan kuisioner akan dianalisis secara kuantitatif dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase data angket

f = jumlah total skor yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi

Kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria kelayakan bahan ajar e-komik

No	Skor (%)	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Kurang Baik
5	0-20%	Sangat Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan e-komik

Hasil utama dalam penelitian adalah produk akhir berupa bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran. Pengembangan produk bahan ajar e-komik ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahapan ini adalah tahapan awal yang dilakukan melalui studi literatur dan observasi kepada mahasiswa.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi bahan ajar apa saja yang biasa digunakan mahasiswa dan melihat sejauh mana keterkaitan mahasiswa untuk bahan ajar berbentuk e-komik.

2. Tahap Desain

Hasil akhir pada tahap desain dalam pengembangan bahan ajar ini adalah e-komik manajemen pembelajaran yang dapat diakses menggunakan link pada google drive (g-drive) yang nantinya mempermudah mahasiswa mengakses e-komik tersebut. Pembuatan e-komik menggunakan media canva yang menyediakan berbagai template komik yang dipilih dan disesuaikan dengan e-komik yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahap pengembangan produk bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran. Dalam tahapan ini akan dilakukan validasi oleh tim ahli yang merupakan dosen manajemen pendidikan yang terdiri atas ahli materi, bahasa dan media. Validasi ini akan berlangsung 2 kali dan juga dilakukan proses perbaikan berdasarkan pada saran dari para validator hingga produk dikatakan layak untuk diuji coba kepada mahasiswa. Berikut ini adalah

data hasil penilaian validator pada produk bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran.

Tabel 2. Nilai rata-rata validator pada validasi pertama

No	Validator	Penilaian e-komik
1	Ahli Materi	80,00%
2	Ahli Media	86,67%
3	Ahli Bahasa	86,67%
Rata – rata		84,47%

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian pada validasi pertama sebesar 84,47%

Tabel 3. Nilai rata-rata validator pada validasi kedua

No	Validator	Penilaian e-komik
1	Ahli Materi	86.67%
2	Ahli Media	93,33%
3	Ahli Bahasa	93,33%
Rata – rata		91,11%

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian pada validasi pertama sebesar 91,11%

Tabel 4. Hasil Kelayakan Validasi

No	Validator	Keterangan hasil validasi
1	Ahli Materi	Sangat Layak
2	Ahli Media	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	Sangat Layak

Tabel 5. Persentase kelayakan berdasarkan hasil nilai rata-rata

No	Skor (%)	Kategori Kualitatif
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Kurang Layak
5	0-20%	Tidak Layak

Sehingga berdasarkan hasil validasi yang dilakukan yang menghasilkan

nilai rata-rata seperti pada tabel tersebut, bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dan ini berarti bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk diuji cobakan kepada mahasiswa. Berikut ini adalah tampilan e-komik manajemen pembelajaran.



Gambar 2. Cover dan pendahuluan e-komik



Gambar 3. Tampilan isi e-komik manajemen pembelajaran

4. Tahap Implementasi

Produk bahan ajar e-komik manajemen pembelajaran yang telah

di validasi oleh validator juga dikatakan telah layak, selanjutnya akan untuk diuji cobakan kepada 23 Mahasiswa yang akan menggunakan produk ini. Kemudian, mahasiswa yang telah mencoba menggunakan produk bahan ajar e-komik akan mengisi kuisisioner yang telah diberikan untuk memberikan nilai terkait keefektifan bahan ajar e-komik ini.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir ini dilakukan setelah uji coba produk kepada mahasiswa telah dilakukan. Tahap ini penting dilakukan untuk mengetahui bahan ajar e-komik layak dan efektif untuk digunakan. Adapun kuisisioner yang diberikan kepada mahasiswa akan digunakan sebagai alat ukur responden terhadap produk yang telah dikembangkan dan dapat dilihat tingkat keberhasilan produk bahan ajar e-komik ini. Adapun kuisisioner yang diberikan kepada 23 mahasiswa ini terdiri atas 10 pertanyaan dan hasil respon kuisisioner tersebut akan dihitung agar mendapatkan kriteria kelayakan dan keefektifan produk bahan ajar e-komik. Hasil pengisian kuisisioner yang dilakukan oleh 23 mahasiswa program studi manajemen pendidikan angkatan

2023 menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase sebesar 92%. Hasil tersebut ada pada interval 81-100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian ini berarti bahwa penggunaan bahan ajar bentuk e-komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

2. Penggunaan Bahan Ajar E-Komik dalam Pembelajaran

Penggunaan e-komik pada dasarnya sudah banyak digunakan sebagai bahan ajar. Umumnya komik ataupun e-komik banyak digunakan pada tingkatan pendidikan SD, SMP dan SMA, namun pada tingkatan perguruan tinggi masih belum banyak dijumpai penggunaan bahan ajar berbentuk komik ataupun e-komik pada mata kuliah. Bahan ajar bentuk elektronik komik atau biasa disebut e-komik dikatakan merupakan salah satu inovasi pada penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi (Hanifa dkk, 2023). E-komik biasanya disajikan berupa cerita bergambar kartun atau animasi dengan disertai tulisan yang dalam penyajiannya membutuhkan alat bantu elektronik seperti komputer (Miranti, 2021). Penggunaan e-komik sebagai bahan ajar ini sebenarnya akan sangat

menarik bagi para pembacanya yang dalam hal ini adalah siswa ataupun mahasiswa. Dikatakan menarik karena penyajian materi yang akan disampaikan oleh pendidik (guru atau dosen) tidak lagi hanya berbentuk tulisan dalam narasi panjang saja, namun pendidik bisa mendesain sendiri bahan ajar e-komik pada masing-masing mata pelajaran atau mata kuliah yang diajarkan ataupun diampuhnya. E-komik adalah media literasi yang memungkinkan guru untuk mendesain sendiri bahan ajarnya serta mengaitkannya dengan materi pembelajaran (Delasari, 2022). Dengan menggunakan e-komik penyajian materi akan menarik minat belajar terutama membaca siswa atau mahasiswa.

Media komik terbukti cukup terkenal dikalangan orang dewasa bahkan juga pelajar dikarenakan komik tersebut lugas, mudah dipahami dan sederhana (Suparmi, 2018). Penggunaan komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran dikatakan oleh mahasiswa menjadi suatu nuansa baru dalam pemberian materi perkuliahan yang menarik untuk dibaca dan setidaknya membuat mereka mudah untuk memahami materi yang ingin

disampaikan yang selama ini banyak dalam bentuk tulisan namun dengan komik akan disajikan dalam bentuk gambar dan narasi yang merupakan materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran, komik tidak hanya memberikan nuansa baru tapi juga meningkatkan minat baca siswa dan memberikan kemudahan pada siswa untuk mengingat serta memahami materi yang diajarkan (Sugartinengsih, 2018). E-komik akan menyajikan materi dan juga menyampaikan informasi kepada siswa ataupun mahasiswa secara jelas, mudah dipahami dan sederhana. Hal ini sejalan dengan hasil kuisisioner mahasiswa yang mengatakan bahwa dengan bahan ajar e-komik, materi yang disampaikan oleh dosen dalam komik sesuai dengan apa yang diharapkan dan sangat mudah dalam membaca materi tersebut. Secara alamiah komik akan menyajikan informasi dengan cara yang jelas, mudah dimengerti juga simpel sehingga sangat baik digunakan menjadi alat untuk mendidik dan menyampaikan informasi (Ramdhani, Magfirah, & Hambali, 2020). Komik dengan keunikannya menggabungkan unsur komunikasi visual dan menggunakan

ketrampilan teks, gambar dalam cara yang kreatif, sehingga komik adalah akan menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi populer dan mudah dimengerti (Meidyawati, dkk., 2018). Bahkan beberapa penelitian mengatakan penggunaan bahan ajar komik dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan komik dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai post-test dan meningkatkan pemahaman siswa pada konsep yang sedang dipelajari. Juga mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran yang umumnya menggunakan metode ceramah (Suparmi, 2018). Terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022). Dengan demikian penggunaan bahan ajar bentuk komik ataupun e-komik secara langsung memberikan hasil yang baik terutama dalam minat membaca dan hasil belajar pada siswa ataupun mahasiswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar bentuk e-komik pada mata kuliah manajemen pembelajaran dengan

canva yang dilakukan dikatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan proses validasi oleh validator dan juga berdasarkan hasil kuisisioner mahasiswa yang menggunakan bahan ajar e-komik dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar e-komik menarik bagi mahasiswa sehingga ada peningkatan minat membaca mahasiswa terhadap materi yang disajikan bahan ajar bentuk e-komik yang dikembangkan. Adanya harapan agar penggunaan bahan ajar e-komik bisa juga diterapkan pada mata kuliah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Fajriyah. (2019). Pengembangan e-comic lapisan bumi untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman konsep siswa kelas vii. Dr. Diss. Univ. Negeri Semarang.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.
- H. Fikri and A. S. Madona. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Handayani, dkk. (2020) Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4 (2), 396-401.

- Hanifa, dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan *Web Pixton* pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 681-687.
- K. M. Delasari. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv SD/MI," Dr. Diss. Uin Raden Intan Lampung.
- L. I. Hermawan. (2019) Pengembangan *E-Comic* Menggunakan Pixton dan Kelase pada Materi Program Linear Dua Variabel Berbantuan Geogebra," Univ. Jember, pp. 9–16.
- Meidyawati, S., Rustono, W. S., & Hodidjah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman Di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283-295.
- Minarni, Affan Malik dan Fuldijatman. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13 (1), 2295 – 2306.
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274> (JURMIA), 2(1), 164–172.
- Putri. (2021). Pengembangan Elektronik Komik (E Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD," *J. Ris. Pendidik. Dasar*, 4(2), 117–130.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Binomial*, 3(1), 15-25..
- S. D. Miranti. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E Komik Proklamasi Pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Materi Seputar Proklamasi Kemerdekaan Bagi Siswa Kelas V SDN Mulyoagung. Dr. Diss. Univ. Muhammadiyah Malang.
- Sugiartinengsih, R. (2018). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekplanasi di SMAN 1 Sukahaji. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62-68.
- Z. Risal, R. Hakim, and A. R. Abdullah. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-teori, dan Desain penelitian*. Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.