

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL DENGAN
PENDEKATAN DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR**

Muhammad Fathul Fuadi¹, Panca Dewi Purwati², Agus Yuwono³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang

[1muhammadfathulfuadi01@students.unnes.ac.id](mailto:muhammadfathulfuadi01@students.unnes.ac.id), [2pancadewi@mail.unnes.ac.id](mailto:pancadewi@mail.unnes.ac.id),

[3agusyuwono@mail.unnes.ac.id](mailto:agusyuwono@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

Instructional media play a vital role in assisting teachers to facilitate effective learning and achieve educational goals. At SDIT Ibnu Yunsi Kota Binjai, however, the existing teaching materials are considered insufficiently engaging, which negatively affects the learning process and contributes to low student performance. Preliminary investigations reveal that students' academic abilities remain relatively low. This study aims to design and develop digital comic-based learning media that integrates a deep learning approach to enhance students' academic achievement, particularly in the Indonesian language subject. The research adopts a development methodology based on the Borg and Gall model. Data were collected through interviews, questionnaires, and classroom observations. The participants involved were fourth-grade students from SDIT Ibnu Yunsi Kota Binjai, along with the digital media and instructional content created. The media was evaluated by both media and subject matter experts, who rated it as highly accessible and user-friendly. Validation and field-testing results demonstrated that the media significantly improved students' learning outcomes, with an effectiveness rate reaching 90%. Therefore, the study concludes that the deep learning-oriented digital comic media developed is highly suitable as a teaching aid for Indonesian language instruction at the elementary school level.

Keywords: *comic, hasil belajar, deep learning*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sering dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran agar selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Namun demikian, bahan ajar yang digunakan oleh guru di SDIT Ibnu Yunsi Kota Binjai dinilai kurang menarik, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara efektif. Kondisi ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil kajian awal, diketahui bahwa capaian belajar siswa secara umum masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Komik berbasis digital dengan pendekatan deep learning guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, penyebaran angket, dan observasi. Subjek penelitian mencakup siswa kelas IV SDIT Ibnu Yunsi Kota Binjai serta media dan materi pembelajaran yang dikembangkan. Media digital yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan dinyatakan sangat mudah digunakan. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan tingkat efektivitas mencapai 90%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis deep learning yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *deep learning*, hasil belajar, komik

A. Pendahuluan

Salah satu aspek yang paling signifikan dan penting dari kehidupan manusia adalah pendidikan, yang memiliki kekuatan untuk meningkatkan kepribadian dan perilaku manusia, termasuk perubahan pengetahuan dan karakter pada setiap individu. (Andriani et al., 2022). Pendidikan dasar merupakan landasan penting dalam kehidupan setiap individu. Ini adalah tahap awal dalam pembentukan kemampuan anak-anak yang akan berdampak besar pada masa depan mereka. Peran yang dimainkan oleh pendidikan dasar dalam membentuk fondasi kemampuan anak adalah 1) Pengembangan Kemampuan Kognitif: Pendidikan dasar membantu dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Melalui pelajaran matematika,

sains, dan bahasa, anak-anak berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Priska Dinanti Putri, 2024).

Media adalah alat dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keinginan anak-anak. Tentu saja, guru harus mahir dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan unik. Media akan meningkatkan seberapa baik guru berkomunikasi dan menyediakan materi pengajaran di kelas. (J. P. Dasar et al., n.d.)

Siswa akan lebih bersemangat untuk menyelesaikan proses pembelajaran jika mereka memiliki akses ke sumber belajar digital yang akan membangkitkan minat mereka

untuk lebih memahami pelajaran yang disampaikan guru di kelas. Selain itu, siswa yang memiliki akses ke media digital jauh lebih berguna dan dapat diakses melalui perangkat seluler dan dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan yang sudah mereka miliki.(Tuzuhro et al., 2024). Ada kelangkaan bahan bacaan untuk siswa, yang berkontribusi pada kurangnya minat dan daya tarik mereka untuk belajar. Siswa menjadi malas saat membaca buku, yang memengaruhi hasil belajar mereka, membuat media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat siswa. (Putu et al., 2024).

Penggunaan media dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti komik berbasis digital, tentu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Aini et al., 2024).

Kenyataan di lapangan adalah banyak guru yang masih kurang kreativitas dalam menggunakan materi pendidikan yang menarik untuk memastikan siswa merasa puas dan bahagia saat belajar. Penelitian

mendukung hal ini. (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Proses pembelajaran di kelas tidak berjalan mulus karena banyak guru yang masih banyak yang hanya menggunakan materi pembelajaran berdasarkan buku tema yang disediakan sekolah. Guru juga tidak dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan dapat membuat siswa enggan berpartisipasi proses pembelajaran, yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa.(Fitri et al., 2023)

Media pembelajaran adalah penyampaian pesan pembelajaran, perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat mengaktifkan otak siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, seorang guru dapat merancang media untuk menunjang proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan, media yang digunakan oleh pendidik berupa pembelajaran media komik yang telah dirancang semenarik mungkin sehingga peserta tertarik untuk membaca komik tersebut.(Alia Rohani & Anas, 2022).

Pembelajaran mendalam merupakan kebalikan dari pendekatan pembelajaran permukaan. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami dan

menguasai suatu materi secara menyeluruh, serta mendorong terciptanya pengetahuan baru melalui kolaborasi antar siswa. Fokus utama dari pembelajaran mendalam adalah pencapaian pemahaman yang lebih mendalam dan terarah terhadap materi pelajaran. Konsep ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan akan penguasaan keterampilan kognitif tingkat tinggi. Mengingat pesatnya dinamika perubahan masyarakat, pembelajaran mendalam menjadi salah satu strategi yang relevan dalam membantu individu beradaptasi secara efektif dengan perubahan cepat dalam masyarakat, dan pembelajaran mendalam menawarkan cara untuk melakukannya (Akhyar, 2024). Dalam dunia pendidikan, pembelajaran mendalam mengacu pada penerapan teknologi kecerdasan buatan dan pendekatan pembelajaran bertujuan untuk mendorong pemahaman konsep menyeluruh, reflektif, dan bermakna. (Raup et al., 2022)

Dari masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti bekerja untuk mengembangkan jenis media pembelajaran baru yang disebut komik digital yang menggabungkan visual, video animasi, dan tes interaktif dengan pendekatan pembelajaran

yang lebih mendalam atau disebut *deep learning* untuk membantu siswa memahami materi, pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dan Penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah pengetahuan guru dalam menciptakan inovasi media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development*), dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang rinci serta fleksibel untuk disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. Pada tahap pengembangan, pendekatan yang diterapkan mengikuti paradigma *waterfall* (air terjun), yang mengalir secara sistematis dari satu tahap ke tahap berikutnya. Tahapan awal dalam proses ini mencakup identifikasi potensi dan permasalahan yang ada sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba produk, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal adalah sepuluh proses yang membentuk tahapan model ini. (Alfi

Riski Ramadanti & Kurniana Bektiningsih, 2023). Penelitian di SD IT Ibnu Yunsi, Kota Binjai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDIT Ibnu Yunsi, Kota Binjai, berjumlah 20 siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media komik berbasis digital dengan memanfaatkan teknik Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDIT Ibnu Yunsi, Kota Binjai. Model pengembangan Brog dan Gall digunakan dalam pembuatan materi pendidikan dalam penelitian ini. Ada sepuluh langkah dalam konsep ini. (Gustina et al., 2024). Penelitian ini menggunakan beberapa langkah disesuaikan berdasarkan kebutuhan, mempertimbangkan pembatasan saat ini. Menurut Borg & Gall, pengembangan produk adalah subjek penelitian. Potensi masalah dan kesulitan, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk adalah delapan fase. (Adolph, 2016). Proses pembuatan materi komik digital melibatkan langkah-langkah berikut. Langkah pertama adalah peneliti berbicara tentang isu-isu yang ada di

sekolah dasar. Di kelas IV SDIT Ibnu Yunsi, Kota Binjai, data dikumpulkan melalui prosedur penelitian yang melibatkan dokumentasi, wawancara, dan observasi. Potensi dan masalah diidentifikasi setelah pra-penelitian. Temuan analisis menunjukkan bahwa penelitian ini perlu mempertimbangkan sejumlah isu. berlokasi di kelas IV SDIT Ibnu Yunsi, Kota Binjai. Salah satu isu utamanya adalah siswa tidak tertarik untuk belajar bahasa Indonesia, dianggap membosankan karena tidak banyak sumber belajar yang tersedia. Hal ini merupakan hasil pembelajaran tidak memanfaatkan media berbasis IT secara optimal.

Pengumpulan informasi langkah kedua. Pada titik ini, penelitian ini menentukan permasalahan yang dihadapi SDIT Kota Ibnu Yunsi Binjai, khususnya yang berkaitan dengan teknologi kelas IV dan konten pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti mencari studi sebelumnya yang berkaitan dengan masalah ini. Setelah itu, peneliti mengumpulkan informasi untuk perencanaan penelitian dengan mengirimkan kuesioner tentang kebutuhan guru dan siswa untuk media yang akan digunakan.

Langkah ketiga adalah merancang produk. Pada tahap ini, program pengeditan digunakan untuk membuat konsep visual dan alur cerita dalam komik digital. Validasi desain adalah langkah keempat. Setelah desain produk selesai, desain diverifikasi oleh spesialis termasuk ahli material dan media. Dalam hal ini, alat dibuat dengan pernyataan dan pertanyaan tentang produk yang sedang dikembangkan untuk divalidasi oleh validator (ahli). Tabel hasil uji kelayakan media pembelajaran menggambarkan temuan uji validasi ahli.

Tabel 1 Uji Kelayakan Media

Ahli	persentase	Kredensial
ahli media	90%	Sangat layak
ahli materi	88,5%	sangat layak

Langkah kelima adalah revisi produk. Ahli media dan ahli materi memvalidasi desain untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan jika ada komponen yang tidak bagus sebelum pengujian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rekomendasi dan masukan dari validator sebagai panduan untuk meningkatkan materi komik digital. Mengikuti saran dan panduan modifikasi dari ahli media, ini

merupakan tambahan untuk desain komik digital. Bertambahnya jumlah halaman, beserta penambahan judul komik, nama dosen pembimbing, dan logo universitas, merupakan hasil revisi oleh ahli media. Gambar 1 menunjukkan hasil revisi produk.



Gambar 1. Hasil revisi perkembangan komik berbasis digital

Tahap keenam adalah pengujian produk. Pada tahap ini keenam ini peneliti melakukan uji coba produk skala kecil di kelas IV SDIT Ibnu Yunsi, Kota Binjai. Uji coba ini menggunakan teknik purposive sampling. Mengambil subjek penelitian pengembangan menggunakan model Borg dan Gall hanya membutuhkan 6-12 subjek heterogenitas kecerdasan. Karena subjek penelitian ini terbatas, peneliti hanya mengambil 9 sampel dari tingkat kecerdasan yang berbeda yang terdiri dari 3 anak peringkat atas, 3 anak peringkat menengah, dan 3 anak peringkat terendah. Penelitian ini mengumpulkan data respon siswa

melalui kuesioner. Pengisian kuesioner bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk atau media pembelajaran yang telah digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Respon dari 20 siswa kelas IV mendapat respon positif. Berikut ini adalah hasil respon siswa terhadap media komik berbasis digital. Berdasarkan hasil analisis data, hasil respon siswa sebesar 88,5% sehingga media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	20	.63	1.00	.8978	.12718
Ngain_persen	20	62.96	100.00	89.7833	12.71765
Valid N (listwise)	20				

Selanjutnya, peneliti akan menggunakan aplikasi IBM SPSS 27 untuk melakukan uji coba skala besar menggunakan tes N-Gain, Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap data *N-gain* yang diperoleh dari 20 responden, diperoleh nilai *Ngain_score* dengan skor minimum sebesar 0,63 dan maksimum sebesar 1,00. Rata-rata (*mean*) dari skor tersebut adalah 0,8978 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 0,12718. Sementara itu, nilai *Ngain_persen* menunjukkan rentang antara 62,96 hingga 100,00 dengan rata-rata sebesar 89,78 dan standar

deviasi sebesar 12,72. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata *N-gain* berada pada kategori tinggi, mengindikasikan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam menggunakan media komik berbasis digital dengan strategi pembelajaran mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menurut hasil analisis data. Hal ini disebabkan oleh sejumlah keadaan, antara lain sebagai berikut. Pertama, hasil pembelajaran siswa dapat ditingkatkan dengan materi pembelajaran komik digital berbasis *deep learning*. Setelah penggunaan media komik digital, hasil pembelajaran materi penentu informasi dalam teks puisi meningkat. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, hasil validasi materi terhadap keselarasan materi dengan kompetensi yang ingin diraih juga sangat baik. Persepsi siswa tentang pembelajaran dipengaruhi oleh seberapa baik konten selaras dengan kompetensi yang perlu dicapai.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yaitu tentang pengembangan media pembelajaran komik, bahwa media pembelajaran komik berbasis digital sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, tidak hanya layak tetapi media komik ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahayu et al., 2023). Media komik berbasis digital merupakan media yang penuh dengan citra edukatif sehingga media komik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran berjalan efektif.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan komponen efektif untuk digunakan, Terdapat sebuah permasalahan di tempat penelitian yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum efektif dalam menggunakan komponen tersebut. Selain itu, kita sebagai pendidik juga membutuhkan kreativitas agar dapat membuat materi pendidikan dengan media digital yang sesuai dengan era pembelajaran saat ini. (Humajaya et al., 2023). Media komik berbasis digital mampu membangkitkan minat siswa dalam membaca selama proses pembelajaran. Komik yang digunakan

lebih baik dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang telah disiapkan sehingga penggunaan media komik dalam proses pembelajaran akan lebih efektif. Dengan kata lain, komik sangat penting dalam menyajikan materi yang belum digambarkan dalam contoh yang lebih nyata dan konkret dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki nilai karakter. (Siskawati & Ramadan, 2022).

Media komik berbasis digital sangat terbukti layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah menambah semangat siswa dalam membaca sebuah teks yang terdapat pada puisi tersebut, hal ini juga diperkuat oleh peneliti terdahulu, Pada dasarnya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran akan membuat anak tertarik dan termotivasi dalam belajar. Saat proses belajar mengajar anak terkadang bosan dengan hanya melihat buku. Dan ini merupakan salah satu penyebabnya siswa suka merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas oleh karena itu kita sebagai guru harus memiliki berbagai alternatif, dan harus memiliki ide yang kreatif dan inovasi untuk meningkatkan motivasi anak, seperti dengan menampilkan

sesuatu yang bergambar dan bergerak atau bisa dipegang dengan nyata. (J. P. Dasar et al., n.d.). Tidak hanya menggunakan media inovasi saja tetapi guru harus memperhatikan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu peneliti berupaya untuk melakukan *deep learning*.

Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan secara mendalam. siswa tidak hanya sekedar memahami materi pembelajaran saja, akan tetapi siswa dituntut untuk mampu berfikir kritis pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan pendekatan *deep learning* menjadi alternatif untuk bisa melatih siswa dalam menguasai materi pembelajaran secara mendalam. *Deep learning* di bidang pendidikan merujuk pada pembelajaran yang mendorong siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam, berbeda dengan sekedar pembelajaran hafalan. Pendekatan ini berorientasi pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Siswa diajak untuk memahami konteks, menganalisis informasi secara kritis, serta menciptakan solusi inovatif berdasarkan pemahaman konseptual yang kuat. (Adnyana, 2024). Media pembelajaran komik berbasis digital ini

tentunya media yang sangat praktis mudah digunakan Dimana saja dan kapan saja, hanya membutuhkan handphone peserta didik sudah bisa mengakses media komik berbasis digital tersebut. (A. Dasar et al., 2022).

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis digital dengan pendekatan *deep learning* guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain media, implementasi teknologi *deep learning*, validasi ahli, serta uji coba lapangan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut: Media komik digital yang dikembangkan terbukti layak dan menarik menurut penilaian ahli materi, ahli media, serta tanggapan positif dari guru dan siswa. Penggunaan teknologi *deep learning*, khususnya dalam menghasilkan ilustrasi dan mendukung penyusunan naskah cerita, mempercepat proses produksi serta meningkatkan kualitas visual komik. Hasil uji coba di lapangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah menggunakan media komik

digital yang diintegrasikan pendekatan *deep learning* ini dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Komik digital memberikan pengalaman belajar menyenangkan, visualisasi yang memudahkan pemahaman, serta memicu minat siswa untuk membaca dan belajar. Temuan inti dari penelitian integrasi *deep learning* dalam pengembangan media pembelajaran visual-naratif seperti komik dapat memperkaya proses belajar siswa secara adaptif dan efisien.

Dengan teknologi ini, pendidik dan pengembang konten dapat memproduksi media belajar yang lebih personal, kontekstual, dan menarik dengan waktu dan biaya yang lebih terjangkau. Setelah Kesimpulan ada beberapa saran yang di tulis oleh peneliti yaitu bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk terus mengeksplorasi pemanfaatan teknologi, menciptakan media yang adaptif dan inovatif. Teknologi ini mendukung pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa. Bagi guru dan praktisi pendidikan, media komik berbasis digital dijadikan satu alternatif media pembelajaran visual yang dapat memperkaya metode pengajaran, terutama pada materi yang bersifat naratif dan konseptual..

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). *Jurnal Retorika Vol . 5 No . 1 Juni 2024 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 5(1), 1–14.
- Adolph, R. (2016). 濟無Tidak Ada Judul, Tidak Ada Judul, Tidak Ada Judul.
- Aini, A. F. N., Widayanti, A., & Farisia, H. (2024). Pengembangan Media Komik “KOKO” Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 156–166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p156-166>
- Akhyar, D. Al. (2024). *Membentuk Karakter Peserta Didik dengan Pendekatan Deep Learning*. 3, 173–179.
- Alfi Riski Ramadanti, & Kurniana Bektiningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3), 506–515. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah

- Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Andriani, N. F., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2022). Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran Ips Tema “Pahlawanku” Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.407>
- Dasar, A., Akuntansi, K. X., & Smk, D. I. (2022). 1, 2, 3. 3(2), 97–107.
- Dasar, J. P., Sd, K. V., & Pontianak, N. (n.d.). *O n d a t i a*. 7, 331–339.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). *Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan*. 09, 490–501.
- Humaya, R., Bangun, N. O., Bunga, P., & Purba, D. (2023). *Pelangkah : Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 5(2), 71–80.
- Imam Ardiansyah, & Oktariani, O. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Berbasis Green Chemistry. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 1. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).14545](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).14545)
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Priska Dinanti Putri, H. (2024). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 11–16. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>
- Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024). *Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 285–294.
- Rahayu, A., Prasetyo, A. T., & Utomo, C. B. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL Untuk Pemahaman Konsep IPA dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.122234>
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JlIP - Jurnal Ilmiah*

Ilmu Pendidikan, 5(9), 3258–3267.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>

Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022).

PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA SEKOLAH
DASAR Yulia.

Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 4(2), 507–519.

Tuzuhro, F., Ekonomi, P., Medan, U. N., & Utara, S. (2024).
*Pengembangan Komik Digital
Ekonomi Interaktif Berbasis Nilai
Karakter Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Di MAN 3*. 8(3),
1140–1148.