

INOVASI MEDIA EDUBUTTERFLY BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEGIATAN EKONOMI SISWA SEKOLAH DASAR

Farizka Tri Enjeli¹, Dewi Widiana Rahayu²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

14130022007@student.unusa.ac.id, [2dewiwidiana@unusa.ac.id](mailto:dewiwidiana@unusa.ac.id)

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade elementary students in understanding economic activities, particularly production, distribution, and consumption, due to the use of conventional and less interactive learning media. The purpose of this study is to determine the effectiveness of EduButterfly media based on Project-Based Learning (PjBL) in improving students' learning outcomes. This research employs a Research and Development (R&D) approach using a One Group Pretest-Posttest design. The subjects of this study were fourth-grade students at SDN Kedungdoro 2 Surabaya. Data were collected through tests (pretest and posttest) and student response questionnaires. The results show a significant improvement in students' learning outcomes, as indicated by the increase in posttest scores compared to pretest scores and supported by the N-Gain results in the moderate to high category. In addition, student responses toward the use of EduButterfly media were very positive, indicating that the media is engaging, interactive, and effective in facilitating learning. Therefore, the EduButterfly media based on Project-Based Learning is proven to be effective in improving students' understanding of economic activity materials in elementary school.

Keywords: *EduButterfly, Project-Based Learning, learning outcomes*

ABSTRAK

Abstrak ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami materi kegiatan ekonomi, khususnya produksi, distribusi, dan konsumsi, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media EduButterfly berbasis Project-Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kedungdoro 2 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest) serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditunjukkan dari nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest serta didukung oleh hasil perhitungan N-Gain dengan kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media EduButterfly sangat positif, yang menunjukkan bahwa media ini menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, media EduButterfly berbasis Project-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *EduButterfly, Project-Based Learning, Hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang kehidupan sosial, termasuk kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi. Pemahaman terhadap konsep tersebut diharapkan mampu membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran kegiatan ekonomi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Kedungdoro 2 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep kegiatan ekonomi, khususnya dalam membedakan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi serta memberikan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang didominasi oleh penyampaian materi melalui media sederhana seperti PowerPoint tanpa didukung media interaktif menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya, minat belajar siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah, karena siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret. Salah

satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media EduButterfly, yaitu media pembelajaran visual-interaktif berbasis proyek yang dirancang dalam bentuk tiga dimensi menyerupai kupu-kupu. Media ini memadukan unsur visual yang menarik dengan aktivitas interaktif serta kegiatan proyek sederhana yang memungkinkan siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih nyata dan bermakna.

Melalui penggunaan media EduButterfly dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas seperti membuat produk, melakukan simulasi distribusi, dan kegiatan konsumsi sederhana. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui efektivitas media EduButterfly berbasis Project-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi kegiatan ekonomi. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran EduButterfly berbasis Project-Based Learning (PjBL). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg & Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian, meliputi tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi, dan uji coba lapangan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*

Design, di mana satu kelompok subjek diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran menggunakan media EduButterfly. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedungdoro 2 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media EduButterfly. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal pretest dan posttest yang telah divalidasi, serta lembar angket respon siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung peningkatan hasil belajar menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas media. Selain itu, data angket dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kategori respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media EduButterfly berbasis Project-Based Learning memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Siswa SdN Kedungdoro 2 Surabaya

Jumlah Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
26	60	80	0,5

Hasil belajar siswa sebelum penerapan media EduButterfly diukur melalui pretest yang diberikan kepada 26 siswa kelas IV SDN Kedungdoro 2 Surabaya. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang meliputi konsep produksi, distribusi, dan konsumsi. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,96, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 26 siswa, sebanyak 12 siswa

(46,15%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 14 siswa (53,85%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dan pembelajaran belum mencapai ketuntasan klasikal.

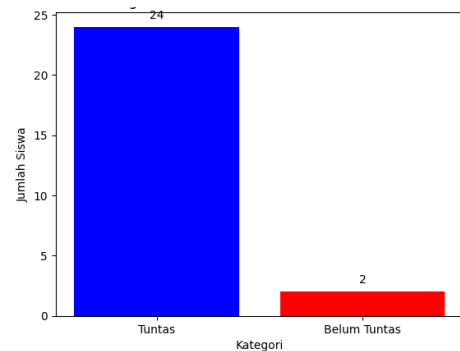
Setelah penerapan media EduButterfly berbasis Project-Based Learning, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,04, yang telah melampaui KKM. Sebanyak 24 siswa (92,31%) dinyatakan tuntas, sedangkan 2 siswa (7,69%) belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal telah tercapai.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dianalisis menggunakan N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,689 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media EduButterfly cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Respon siswa terhadap penggunaan media EduButterfly diperoleh melalui angket dan menunjukkan persentase sebesar 77,9% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif

terhadap penggunaan media dalam pembelajaran.

Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Hasil Posttest Siswa



Keterangan: Tuntas = 24 siswa (biru) | Belum Tuntas = 2 siswa (merah)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media EduButterfly berbasis Project-Based Learning memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 62,96 pada pretest menjadi 89,04 pada posttest, serta meningkatnya ketuntasan belajar dari 46,15% menjadi 92,31%.

Pada kondisi awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep kegiatan ekonomi, khususnya dalam membedakan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan

kurang melibatkan siswa secara aktif. Setelah penggunaan media EduButterfly, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan karena media yang digunakan bersifat visual dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep secara konkret.

Pendekatan Project-Based Learning yang diterapkan juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan presentasi. Keterlibatan aktif ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu siswa dalam membangun pemahaman secara mandiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung.

Hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara cukup signifikan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai N-Gain rendah atau negatif, yang dapat dipengaruhi oleh faktor kemampuan awal, motivasi belajar, dan tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran.

Selain itu, respon siswa yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa media EduButterfly mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil dokumentasi yang menunjukkan bahwa siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media EduButterfly berbasis Project-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media EduButterfly visual-interaktif berbasis Project-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula sebesar 62,96 pada tahap awal menjadi 89,04 setelah penggunaan media. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 46,15% menjadi 92,31%. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,689 menunjukkan bahwa

peningkatan tersebut berada pada kategori sedang, yang berarti media ini memberikan dampak yang cukup berarti terhadap pemahaman siswa.

Tidak hanya dari aspek kognitif, respon siswa terhadap penggunaan media EduButterfly juga tergolong sangat baik, dengan persentase sebesar 77,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Karakteristik visual-interaktif yang dipadukan dengan pendekatan Project-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, media EduButterfly dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat

mengembangkan media ini pada materi pembelajaran lain serta mengujinya pada skala yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat memperkuat temuan yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (1936). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Afifah, N., Hendrik, M., & Nugroho, F. (2024). (*Jurnal Basic Education Skills*). 2(2). <https://doi.org/10.35438/jbes>
- Agditianingrum, S., Madyono, S., & Suminah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Media Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangtengah 1 Blitar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(1), 19–25.
- Agustinah, T., Rahayu, C. W., & Zulfiati, H. M. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPS Kelas VI Materi Kegiatan Ekonomi di Negara ASEAN Melalui Penerapan Model Problem Based Learning*. 1(4), 126–134.
- Badriah, A., Choir, J. A., Imron, I. F., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 418–426. <https://doi.org/10.56667/dejourna.l.v4i2.1037>
- Bowles, S., & Carlin, W. (2020). What students learn in economics 101:

- Time for a change. *Journal of Economic Literature*, 58(1), 176–214.
<https://doi.org/10.1257/JEL.20191585>
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). *Indonesian Journal of Educational Development (IJED) Implementation Of Jean Peaget ' S Theory Of Contructivism In Learning: A Literature Review*. 5(3), 394–401.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziyah, I., Nichla, S., & Attalina, C. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono*. 9, 2091–2097.
- Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 490–501.
- hakee. (1999). > - %<s. *Division D*, 1–4.
- Hamka, L., Studi, P., Biologi, P., & Makassar, U. N. (n.d.). *Efektivitas Model Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA pada Materi Keanekaragaman Hayati The Effectiveness of the Project-Based Learning Model on the Creative Thinking Skills of High School Students in the Material of Biodiversity*. 10(20), 176–183.
- <https://doi.org/10.33059/jj.v10i1.7410>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasibuan, S. E., Harahap, A., & Hrp, M. F. (2022). *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar*. 2(1).
- li, B. A. B., Teori, A. K., & Belajar, H. (2017). *No Title*. 8–24.
- Indah, W., Ramadan, L., Lubis, T., & Ati, H. M. (2024). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi Melalui Model Kontekstual Kelas IV SDN Sukamaju*. 11(1), 47–54.
- Lestari, T., Sejarah, P., Sriwijaya, U., Proyek, B., & Belajar, H. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya*. 3(1), 14–27.
- Lin, L., & Atkinson, R. K. (2018). Using Animations and Visual Cueing to Support Learning of Scientific Concepts and Processes . *Computers & Education* 56 , 650–658 *Computers & Education* Using animations and visual cueing to support learning of scienti fi c concepts and processes. *Computers & Education*, 56(3), 650–658.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.007>

- Made, N., Diantari, P., Jayanta, I. N. L., & Ujjanti, P. R. (2024). *Bahan Ajar Digital Konsep Dasar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Case Method*. 4(1), 69–79.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan Maydiantoro, Albert. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mulyati, A., Rustini, T., Nurjaman, A. R., & Ekonomi, K. (2023). *RANCANG BANGUN MEDIA DIGITAL CERITA BERGAMBAR*. 03(01), 21–28.
- Munafisah, O. A., & Sulistyawati, I. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Thinglink Terhadap Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Ips Siswa Kelas V di The Influence of Thinglink Interactive Media on Learning Outcomes of Social Sciences Economic Activity Material for Class V Students at Public Elementary School Gayungan II / 423*. 76.
- Novikasari, I. (2016). *Uji Validitas Instrumen*.
- Novitasari, K. A., Januar, H., Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2023). *Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 9(3), 1500–1506. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5154>
- D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*.
- Putu, N., Wulandini, W., Wiweka, I. W. E., & Bayu, G. W. (2021). *Efektivitas Metode Diskusi Pada Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. 4(2), 143–149.
- Rahma, L. N., Laila, A., & Saidah, K. (2022). *Pengembangan Modul Materi Kegiatan Ekonomi di Sekitarku Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri*. 6, 799–806.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar*. 3(2), 246–253.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., & Nuramalia, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional*. 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rochmania, D. D., Pramono, K. H., & Setiawan, H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 3482–3491.
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3*. 6, 397–404.
- Silalahi, S. A., Zainal, A., & Sagala, G. H. (2022). *The Importance of*

- Deep Learning on Constructivism Approach. *Proceedings of the 2nd International Conference of Strategic Issues on Economics, Business and, Education (ICoSIEBE 2021)*, 204(ICoSIEBE 2021), 243–246. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.20104.036>
- Science. 12(3), 162–168. <https://doi.org/10.5539/hes.v12n3p162>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syafira, A., Jamaludin, U., Taufik, M., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 6(2), 185–198.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). *Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 9(3), 1293–1301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300>
- Wahyudi, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 4292–4298.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widhinata, I. G. N. A. I. & N. N. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 18–25. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Zhang, J. (2022). *The Influence of Piaget in the Field of Learning*
-