

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI
MELESTARIKAN BUDAYA BANGSAKU DALAM MATA PELAJARAN
PPKN KELAS VIII SMP**

Zikratul Amanda¹, Rayendra², Rahmi Pratiwi³, Elsa Masriani⁴

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : amandazikratul@gmail.com, rayendra@fip.unp.ac.id,
rahmipratiwi@fip.unp.ac.id, elsamasriani@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of engaging and contextual learning media in Civic Education learning, particularly on the topic of preserving national culture. The integration of local wisdom values into learning activities was also still limited. Therefore, this study aimed to develop a local wisdom-based e-comic for the topic “Melestarikan Budaya Bangsa” in Grade VIII Civic Education learning. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4-D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Product validation was conducted by one material expert and two media experts, while practicality testing involved 30 Grade VIII students at SMP Negeri 22 Padang. The results showed that the material validation score reached 94.6%, categorized as “Very Valid”. Media validation results reached 99% from media expert I and 97.2% from media expert II, both categorized as “Very Valid”. The practicality test obtained an average score of 4.62, categorized as “Very Practical”. These findings indicate that the developed local wisdom-based e-comic is highly valid and practical for use in Civic Education learning.

Keywords: *e-comic, local wisdom, civic education, learning media, 4-D model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi Melestarikan Budaya Bangsa. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran juga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal pada materi Melestarikan Budaya Bangsa dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Uji validitas dilakukan oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media, sedangkan uji praktikalitas dilakukan kepada 30 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 22 Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori “Sangat Valid”. Validitas media memperoleh persentase sebesar 99% dari validator media I dan 97,2% dari validator media II dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata skor sebesar 4,62 dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, e-komik

berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: e-komik, kearifan lokal, PPKn, media pembelajaran, model 4-D

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMP adalah Melestarikan Budaya Bangsaku yang bertujuan menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan budaya sebagai identitas bangsa. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Rummar, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 November 2025 di SMP Negeri 22 Padang, diketahui bahwa pembelajaran PPKn pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan guru sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan masih

terbatas sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik belum sepenuhnya mampu mengaitkan nilai-nilai budaya dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil survei analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 66,7% peserta didik menyatakan media pembelajaran PPKn yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan lisan guru. Selain itu, sebanyak 46,7% peserta didik menyatakan setuju dan 43,3% sangat setuju terhadap perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, 2017). Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Kustandi & Sutjipto, 2018).

Selain penggunaan media yang menarik, pembelajaran juga perlu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai upaya pelestarian budaya bangsa. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam bersikap dan berperilaku. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan budaya masyarakat setempat (Rummar, 2022).

Penelitian mengenai penggunaan media e-komik telah dilakukan oleh Ubaidillah (2017) yang menunjukkan bahwa e-komik mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yunita (2017) menunjukkan bahwa media e-komik memperoleh respons positif dari peserta didik karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian Afisa dkk. (2023) menunjukkan bahwa komik edukasi berbasis kearifan lokal dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya yang terdapat di lingkungan sekitar.

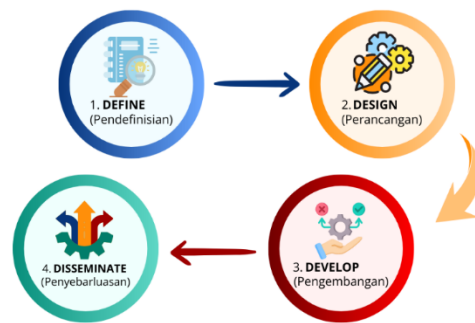
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, media e-komik dan komik berbasis kearifan lokal terbukti memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Namun, penelitian yang mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal Minangkabau pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Minangkabau ke dalam

media e-komik sebagai sarana pembelajaran PPKn.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah e-komik berbasis kearifan lokal. E-komik memadukan unsur gambar, teks, dan alur cerita sehingga dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik (Patricia, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*



Gambar 1 Model Pengembangan 4-D
Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, perancangan karakter dan alur cerita, penyusunan instrumen penelitian, serta desain tampilan e-komik berbasis kearifan lokal.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan untuk menghasilkan produk yang telah dirancang. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan e-komik, validasi

produk oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan saran validator, serta uji praktikalitas kepada peserta didik.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* dilakukan untuk memperkenalkan dan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui publikasi e-komik pada platform digital dan penyebaran tautan media kepada guru serta peserta didik sebagai pengguna.

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket validitas dan praktikalitas. Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan praktikalitas e-komik yang dikembangkan. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang mengacu pada Arikunto (2018).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-komik berbasis kearifan lokal pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku untuk peserta didik kelas VIII SMP. Pengembangan media menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *Define*,

Design, *Develop*, dan *Disseminate*.

Pada tahap *Define*, hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *Design* dilakukan penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, desain karakter, dan tampilan e-komik yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Minangkabau.

Pada tahap *Develop*, dilakukan pembuatan e-komik berbasis kearifan lokal sesuai dengan *storyboard* dan desain yang telah dirancang. Produk yang dihasilkan berupa e-komik digital berbentuk *flipbook* yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun *smartphone*. E-komik dilengkapi dengan ilustrasi, audio, video, navigasi interaktif, serta soal evaluasi yang mendukung pembelajaran PPKn pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku.



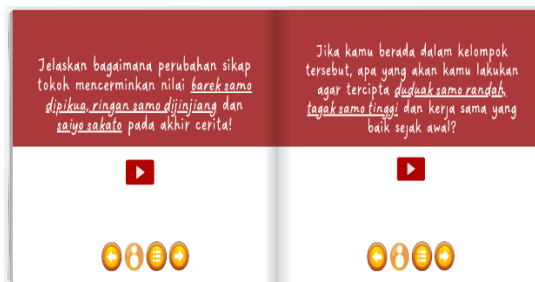
Gambar 2 Tampilan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal

Gambar 2 menunjukkan tampilan sampul e-komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Sampul menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita serta tema budaya yang menjadi fokus pembelajaran.



Gambar 3 Tampilan Materi dalam E-Komik

Gambar 3 menunjukkan penyajian materi melalui ilustrasi dan dialog antartokoh yang dirancang untuk memudahkan peserta didik memahami nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4 Tampilan Evaluasi E-Komik

Gambar 4 menunjukkan halaman evaluasi yang berisi pertanyaan reflektif untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi dan nilai-nilai kearifan lokal yang telah dipelajari.

Produk divalidasi oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media menggunakan instrumen yang diadaptasi dari Jannah, M., & Reinita. (2023) dan Sandika, C. R. (2024). Hasil validasi e-komik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Materi

Aspek	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	4,50	90,0 %	Sangat Valid
Isi Materi	4,33	86,6 %	Sangat Valid
Kebenaran dan Kedalaman Materi	4,80	96,0 %	Sangat Valid
Integrasi Kearifan Lokal	5,00	100 %	Sangat Valid
Bahasa dan Keterbacaan	5,00	100 %	Sangat Valid
Rata-rata	4,73	94,6 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, e-komik berbasis kearifan lokal memperoleh rata-rata skor sebesar 4,73 dengan persentase validitas sebesar 94,6% dan berada pada kategori sangat valid. Aspek integrasi kearifan lokal serta bahasa dan keterbacaan memperoleh nilai tertinggi dengan persentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami peserta didik, serta mampu

mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Media

Aspek	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
Daya Tarik dan Motivasi	4,90	98,0 %	Sangat Valid
Interaksi	4,84	96,8 %	Sangat Valid
Penyajian	4,88	97,6 %	Sangat Valid
Kemudahan Pengguna	5,00	100 %	Sangat Valid
Rata-rata	4,91	98,1 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi media yang dilakukan oleh dua validator menunjukkan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal memperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 98,1% dengan kategori “Sangat Valid”. Aspek kemudahan pengguna memperoleh persentase tertinggi sebesar 100%, sedangkan aspek interaksi memperoleh persentase sebesar 96,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dari aspek daya tarik, interaksi, penyajian, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Selanjutnya, dilakukan uji praktikalitas kepada 30 peserta didik

kelas VIII SMP Negeri 22 Padang. Hasil uji praktikalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas

Responden	Rata-Rata	Kategori
Penyajian	4,65	Sangat Praktis
Isi	4,57	Sangat Praktis
Fungsi Media	4,63	Sangat Praktis
Rata-Rata	4,62	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, e-komik berbasis kearifan lokal memperoleh rata-rata skor praktikalitas sebesar 4,62 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

Pada tahap *disseminate*, e-komik yang telah dinyatakan valid dan praktis dipublikasikan melalui *platform* FlipHTML5 dan Heyzine Flipbook. Tahap *disseminate* bertujuan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang lebih luas (Thiagarajan dkk., 1974). Pemanfaatan *platform* digital tersebut memungkinkan peserta didik mengakses e-komik secara fleksibel melalui berbagai perangkat. Tautan e-komik kemudian dibagikan kepada

guru mata pelajaran PPKn dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 22 Padang melalui grup WhatsApp sebagai bentuk penyebaran produk secara terbatas.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam e-komik telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas VIII SMP. Selain itu, penyajian materi melalui alur cerita dan ilustrasi yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal memungkinkan peserta didik memahami materi secara lebih

kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Jannah & Reinita (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan bermakna.

Validitas media memperoleh persentase sebesar 99% dari validator media I dan 97,2% dari validator media II dengan kategori "Sangat Valid". Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa desain visual, tata letak, penggunaan ilustrasi, navigasi, serta kemudahan penggunaan pada e-komik telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Tingginya hasil validasi juga dipengaruhi oleh pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal Minangkabau ke dalam alur cerita e-komik. Nilai-nilai seperti gotong royong, kebersamaan, toleransi, dan penghargaan terhadap budaya lokal disajikan melalui ilustrasi dan dialog yang dekat dengan

kehidupan sehari-hari peserta didik. Penyajian materi yang kontekstual tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengenal dan menghayati nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan mereka. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rummar (2022) yang menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai budaya sekaligus mendukung pembentukan karakter.

Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata skor sebesar 4,62 dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-komik mudah digunakan oleh peserta didik, baik dari aspek penyajian, isi, maupun fungsi media. Tingginya nilai praktikalitas menunjukkan bahwa e-komik mampu memberikan pengalaman belajar yang mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan ilustrasi, warna, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca materi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik

SMP yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan kontekstual.

Temuan penelitian ini didukung oleh Patricia (2018) yang menyatakan bahwa e-komik mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena menyajikan materi melalui kombinasi gambar, teks, dan alur cerita yang mudah dipahami. Selain itu, Kustandi dan Sutjipto (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, e-komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran PPKn yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengujian produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas serta hanya berfokus pada aspek validitas dan praktikalitas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas e-komik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada cakupan sekolah yang lebih luas.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan e-komik berbasis kearifan lokal pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku untuk peserta didik kelas VIII SMP yang dikembangkan menggunakan model 4-D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. E-komik yang dikembangkan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Minangkabau ke dalam materi pembelajaran sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa e-komik memperoleh kategori “Sangat Valid”, dengan persentase validitas materi sebesar 94,6%, validitas media oleh validator media I sebesar 99%, dan validitas media oleh validator media II sebesar 97,2%. Selain itu, hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata skor sebesar 4,62 dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, e-komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn kelas VIII SMP.

E-komik yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga berpotensi menjadi sarana untuk mengenalkan,

menanamkan, dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik melalui proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan media komik edukasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V MI PIM Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848–3861.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis model *Problem Based Learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2018). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Patricia, S. (2018). Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 145–152.

- Rummar, M. (2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 115–128.
- Sandika, C. R. (2024). Pengembangan instrumen validitas dan praktikalitas media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Ubaidillah, M. (2017). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-comic dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih (Studi eksperimen siswa kelas VIII di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya)* [Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya]. UIN Sunan Ampel Surabaya Repository.
- Yunita, N. (2017). *Pengembangan media komik digital berbasis Kontekstual Teaching and Learning (CTL) sebagai media pembelajaran pada materi sistem pernapasan untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs* [Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung]. Raden Intan Repository.