PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBANTU APLIKASI CANVA PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI SDN 15 KOTO BESAR

Aprimadedi,M.Pd[1],Lika Apreasta[2], Ropi Armia[3]
PGSD Universitas Dharmas Indonesia
armiarovi@gmail.com

ABSTRACT

This research was based on several problems that researchers encountered, such as teachers only using minimal media, learning that was monotonous and boring without focus, according to students' interest in learning and learning outcomes, not yet implementing creative and fun learning media. The aim of this research is to develop picture story media assisted by the Canva application for class II Indonesian language learning subjects at SDN 15 Koto Besar. This research uses the type of research and development R&D (Research and Development). This research uses the ADDIE model. The ADDIE model is a systematic learning design model. The ADDIE model has five development stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The type of data used in this research is qualitative and quantitative. Development of instruments used validation sheets, practicality questionnaires and effectiveness instruments. Data collection techniques use interviews and documentation. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis. Based on the results obtained from three analyzes by 3 validators, content obtained 62.5%, language 87.5% and graphics 93.3%, the categories obtained from these 3 sections were said to be valid and very valid. Then the practicality results for smart card learning media were 87.5% in the very practical category. Based on the results of the effectiveness test of picture story media which used a learning test in the form of questions consisting of 20 multiple choice questions, the average effectiveness was 75.00%. There were 0 students who did not complete. So it is concluded that the picture story media is in the very effective category for use by SDN 15 Koto Baru students in the learning process.

Keywords: Canva, Indonesian, Picture Stories.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatari oleh beberapa masalah yang peneliti temui seperti guru hanya memakai media seadanya, pembelajaran yang sifatnya monoton dan membosankan tidak fokus, menurutnnya minat belajar dan hasil belajar siswa, belum menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media cerita bergambar berbantu aplikasi canva pada mata pembelajaran bahasa indonesia kelas II di SDN 15 Koto Besar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Reseasrch and Development)*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu medel desain pembelajaran sistematik. Pada model ADDIE ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan lembar validasi,

angket praktikalitas dan instrument efektifitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tiga analisis oleh 3 validator isi mendapatkan 62,5%, bahasa 87,5% dan kegrafikan 93,3% kategori yang didapatkan dari 3 bagian tersebut dikatakan valid dan sangat valid. Kemudian pada hasil praktikalitas media belajar kartu pintar sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji efektifitas media cerita bergambar yang menggunakan tes belajar berupa soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda maka rata-rata efektifasnya adalah 75,00 %. Siswa yang tidak tuntas sebanyak 0 orang peserta didik. Maka disimpulkan bahwa media cerita bergambar masuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 15 Koto Baru dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Canva, Bahasa Indonesia, Cerita Bergambar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral peserta didik, serta menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosia. Oleh karena itu tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang- undang No.20 tahun 2003 yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang wajib dilaksanakan pertama kali oleh siswa yaitu Sekolah Dasar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Teni Nurrita, 2018). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang

disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Praditya, Apriandi and Rustyaningsih, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di lakukan di kelas II SDN 15 Koto Baesar, penulis menemukan masalah yang terjadi bahwa peserta didik sulit memahami materi karena membosankan,mengantuk, dan ada juga yang bermain main serta bermalas malasan terhadap pelajaran yang berlangsung, siswa pun sering tidak fokus serta mengalami minat belajar yang rendah jika belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidik belum menggunakan media yang kreatif dan menarik dalam proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media seadanya saja sehingga kurangnya antusias peserta didik untuk belajar sehingga menyebabkan bosan dan jenuh terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama Praktek Lapangan Persekolah (PLP) yang dilaksanakan di SDN 15 Koto Besar yang dilaksanakan di kelas II sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia bab 2 menjaga kesehatan topik cerita bergambar yang dilakukan oleh guru atau tenaga pendidikan hanya memakai media seadaanya saja seperti gambar yang ada di buku atau media pembelajaran yang hanya disediakan oleh sekolah itu saja. Akibatnya pembelajaran yang dilakukan oleh siswa terlihat seperti monoton dan membosankan sehingga siswa sering mengalami mengantuk, siswa pun sering tidak fokus serta mengalami minat belajar yang rendah dan kurangnya karakter belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menganggap perlu untuk mengembangkan media cerita bergambar melalui penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbantu Aplikasi**

Canva Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 15 Koto Besar", dengan tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas II SDN 15 Koto Besar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Reseasrch and Development)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan (Asyhari & Silvia, 2020). Penulis mengembangkan sebuah produk baru yang belum digunakan di SDN 15 Koto Besar. Metode penelitian R&D *(Reseasrch and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Selain itu *Research and Development* juga merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Amali et al, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dilakukan secara segaja dan sistematis mpurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

Berlandaskan adanya permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang maka penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analiyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Model ADDIE merupakan salah satu medel desain pembelajaran sistematik. Pada model ADDIE ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Tahap pertama adalah tahap *Analyze,* pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis perlunya dilakukan pengembangan tersebut. Selanjutnya adalah tahap *Design,*

pada tahap ini yang dilakukan adalah marancang suatu produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah tahap *Development*, yaitu tahapan yang bertujuan untuk menghasikan produk yang dirancang sebelumnya. Selajutnya adalah tahap *Implementation,* pada tahap ini adalah mengimplementasikan produk yang dikembangkan, terakhir adalah tahap *Evaluation,* pada tahap ini yang dilakukan adalah mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Salah satu model pengembangan yang akan peniliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan prosedur yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Rosnaningsih, Ardelia and Anggestin, 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media cerita bergambar berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan di kelas II sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media cerita bergambar berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 15 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis *(Analyze)*, Perancangan *(Design),* Pengembangan *(Deveplopment),* Implementasi *(Implementation),* dan Evaluasi *(Evaluation).*

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Pada analisis kebutuhan ini siswa membutuhkan berupa media pembelajaran cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena pada pengamatan dan observasi

selama kegiatan PLP banyak siswa masih sulit dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia yang benar terkadang pun siswa masih menyebutkan kata dengan bahasa ibu selain itu juga pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia siswa banyak merasa bosan, mengantuk dan tidak memperhatikan saat pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Hasil analisis siswa di Sekolah Dasar diketahui siswanya berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas, siswa sering merasa bosan saat pembelajaran bahasa indonesia seperti mengantuk.

c. Analisis Materi

Analisis materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media cerita bergambar berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. Pada analisis materi yang dilakukan peneliti menganalisis akan ATP, TP, CP dan kegiatan pembelajaran hal ini dilakukan supaya materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa serta sesuai dengan media pembelajar yang digunakan.

2. Tahap *Design* (Desain)

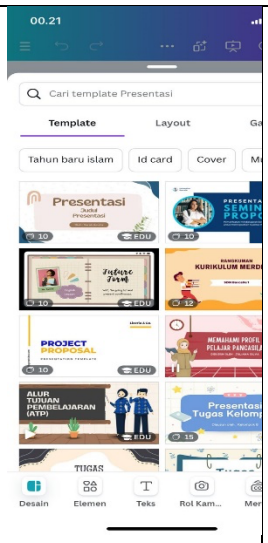
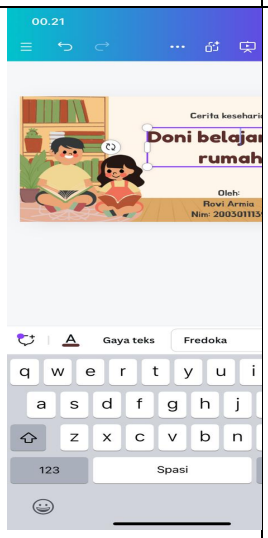
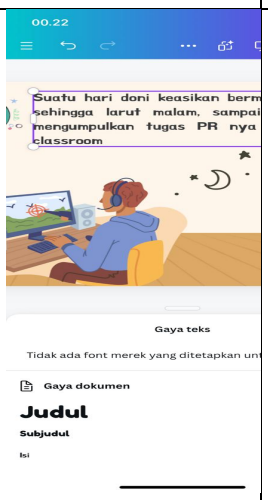
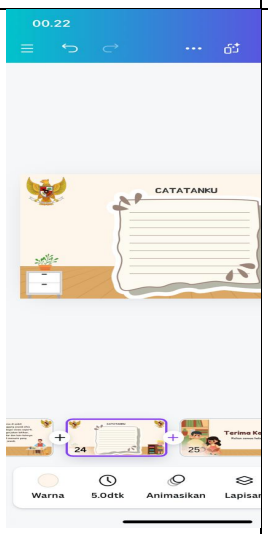
Hasil tahapan *design* yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Bahan yang digunaan untuk membuat media cerita bergambar ialah sebagai berikut:

NO	Nama	Aplikasi
1	Aplikasi Canva	

b. Langkah penyusunan media cerita bergambar

No	Tampilan	Keterangan

1.		Langkah awal dalam menyusun cerita bergambar berbasis canva ialah menentukan gambar yang menarik pada bagian desain.
2.		Selanjutnya, setelah desain terbuat selanjutnta membuat dan memasukan gambar yang menarik serta judul atau tema pada halaman pertama.
3.		Setelah itu, penulis menambahkan gambar yang menarik pada menu elemen agar media cerita bergambar lebih menarik bagi siswa.
4.		Penulis juga memberikan sebuag gambar dan font atau bentuk tulisan yang mudah untuk dibaca dalam media cerita bergambar.
5.		Langkah akhir dalam pembuatan media cerita bergambar ini yaitu penulis menambahkan sebuah catatan dalam media cerita bergambar agar siswa dapat menulis atau memberikan kesan atau pesan bahkan bisa dikerjkan untuk membuat latihan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media cerita bergambar dengan menggunakan aplikasi Canva yang kemudian akan dilakukan validasi produk oleh beberapa validator yang sudah ahli dibidangnya, yakni validator ahli isi, validator ahli kegrafikan serta validator ahli bahasa. Uji validitas ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid untuk digunakan dalam dunia pembelajaran di sekolah dasar.

1. Data Hasil Validasi

Data hasil validitas media cerita bergambar data yang diperoleh dari hasil validitas media cerita bergambar yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media cerita bergambar

Data Hasil Uji Validitas Cerita Bergambar

No	Validator	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Riyadi Saputra,M.Pd	Isi	20	62,5%	Valid
2	Raimon Efendi, M.Kom	Kegrafikan	60	93,2%	Sangat valid
3	Rendi Marlianda,MPd	Bahasa	28	87,5%	Sangat valid

4. Tahap Implementation *(Implementasi)*

Setelah media cerita bergambar dinyatakan valid oleh para validator, maka media cerita bergambar dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan di kelas II SDN 15 Koto Baru yang berjumlah 15 siswa. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk.

1) Data Hasil Uji Praktikalitas

a. Praktikalitas Respon Guru

Dari respon guru terhadap media cerita bergambar yang dinilai oleh wali kelas II didapatkan hasil 95,8% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dinilai dari

aspek penggunaan media cerita bergambar dan aspek waktu dalam menggunakan media cerita bergambar yang mudah di pahami oleh guru sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan media cerita bergambar pada saat kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Nama	Skor Yang Diperoleh	Persentase	tegori
1.	Rini Seswita, S.Pd	15	95.8%	Sangat Praktis

a. Praktikalitas Keterlaksanaan Media Cerita Bergambar Kepraktisan media cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka di kelas II sekolah dasar yang di nilai oleh Ibuk Rini Seswita, S.Pd. Adapaun data hasil Praktikalitas keterlaksanaan media belajar kartu pintar bisa dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

No	Nama	kor Yang	Persentase	tegori
		perolehh		
1.	Sakda Winata, S.Pd	56	87,5%	Sangat Praktis

1) Data Hasil Uji Efektifitas

Uji efektIlitas dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau soal evaluasi kepada peserta didik di kelas II sekolah dasar setelah belajar menggunakan media cerita bergambar. Soal berupa pilihan ganda dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 20 soal. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	Siswa Tuntas	15	$E = \frac{15}{20}\ x\ 100\%$ $E = 75{,}00\%$
2.	Siswa Tidak Tuntas	0	$E = \frac{15}{0}\ x\ 100\%$ $E = 0\%$

5. Tahap *Evaluation (*Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah yang ditempuh untuk menyempurnakan produk yang

dikembangkan yang berupa media cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka di kelas II sekolah dasar.

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai
1	Angiana	75	85
2	Hasanah	75	85
3	Zikra	75	85
4	Zalpa	75	80
5	Rakel	75	80
6	Al Fahri	75	80
7	Zikri	75	85
8	Azka	75	85
9	Adip	75	80
10	Zikra	75	85
11	Sukma	75	80
12	Hani	75	80
13	Faruh	75	90
14	Nurholik	75	90
15	Lona	75	80
Jumlah		1250	
Rata rata		83.33	
Nilai Teringgi		90	
Nilai T		80	
Kategori		Sangar Efektif	

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media cerita bergambar da uji coba Yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbantu aplikasi canva Pada mata pembelajaran BAHASA INONESIA Kelas II sekolah dasar Dapat kesimpulan sebagai berikut:

1) Dalam pengembangan ini di rancangmedia pembelajaran berupa media Pembelajaran bernbantu cerita bergambar mata pembelajaran Bahasa indonesia kelas II sekolah dsar yang dinilai oleh tim validator Ahli berjumlah 4 orang menunjukkan bahwa media cerita bergambarYang di kembangkan tersebut memeperoleh 93,2% pada ketegori sangat Valid,maka media cerita bergambar layak di gunakan oleh pendidikDan peserta didik dalam pembelajaran
2) praktikalitas yang di nilai dari hasil analis angket respon guru dan Angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaranMenunjukan bahwa media pembelajaran media cerita bergambar mataPelajaran BAHSASA INDONESIA kelas II sekolah dasar memperolehHasil fresentase rata rata-95,8% dengan ketegori sangat praktis makaMedia cerita bergambar dapat di permudah guru dan peserta didik Dalam pembelajaran.

3) efektipitas yang di nilai dari soal teks peserta didik di peroleh Presentase nilai rata-rata ketuntasan klasikal75%pada ketegori sangatEfektif maka dengan mengunakan media cerita bergambar membantuPeserta didik mencapai tujuan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Istiqlal (2018) 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar', *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), pp. 139–144.

Afifah, F.H. (2018) 'Pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan comic life dan flip book untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa pada materi energi mekanik', 25, pp. 114–118.

Alfina, F.T. *et al.* (2021) *Pengaruh Penggunaan Media Comic Life Terhadap Pemahaman Fiqih Ibadah Pada Siswa Kelas Iii Di Mi Miftahul Huda*.

Alpian Yayan, W.S.A. (2019) 'PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA', *Carbohydrate Polymers*, 6(1), pp. 5–10.

Amali et al, 2019 (2019) 'Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)', (10).

Andriani, R. and Rasto (2019) 'Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)', *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 4(1), pp. 80–86. doi:10.17509/jpm.v4i1.14958.

Asyhari, A. and Silvia, H. (2016) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BULETIN DALAM BENTUK BUKU SAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPA TERPADU', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05*, 05(April), p. 6. doi:10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100.

Andriyani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, *8*(3), 51

Apriliani, S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*.

Aulani, M., Hamdi, Z., & Hadi, Y. A. (2021). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Sebagai Penunjang Literasi. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, *5*(1), 20–24.

Dakhi, A.S. (2020) 'Peningkatan hasil belajar siswa', *Jurnal Education and development*, 8(2), pp. 468–470.

Dewi, L., Sari, K. and Wardani, K.W. (2021) 'Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter

Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal basicedu*, 5(4), pp. 1968–1977.

Emilia, E., Ratnawati, R. and Subhan, M. (2022) 'Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp. 8259–8267. doi:10.31004 basicedu.v6i5.3663.

Fujiastuti, A. (2022) 'Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komik untuk Guru SD dan TK', *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 3(1), pp. 82–85.

Handayani, N., Rizky, R., & Hasibuan, A. T. (2023). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI/SD. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, 2(2).*

Khaatimah, H., Pendidikan, T. and Mataram, F.I.P.I. (2021) 'Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017', 2, pp. 76–87.

Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Pusat Kurikulum.

Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(7).

Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1577–1583.

Malinda, D.E.A. *et al.* (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS COMIC LIFE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA Development Of Comic Life Based Comic Media to Improve Reading Skills in Indonesian Alumni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah , ', 9(2), pp. 165–176.

Mulyani, A.H., Suryaningrat, E.F. and Pujiasti, D.S. (2022) 'Pengaruh Media Smart Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), pp. 106–115. doi:10.31980/caxra.v2i2.2039.

Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PKN Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Widya Sari Press Salatiga.

Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *2*(1), 69–83.

Ningtyas, S.I. (2021) 'Penerapan

Media Pembelajaran Game Edukatif bagi Anak Usia Dini TKQ Al-Banna Application of Educational Game Learning Media for Early Childhood TKQ Al-Banna'.

Nurrita, T. (2018a) 'Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa', 03, pp. 171–187.

Nurrita, T. (2018b) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. doi:10.33511/misykat.v3n1.171.

Praditya, A., Apriandi, D. and Rustyaningsih, W. (2023) 'PENGGUNAAN MEDIA KARTU POP UP DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 TAMBAKREJO', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), pp. 2910–2922.

Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Kerja Sama Dalam Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Di SD Negeri 2 Berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *2*(1), 43–48.

Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, *4*(1), 39–54.

Rahayu, R. (2016) 'PENINGKATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA SD MELALUI PENILAIAN PRODUK PADA PEMBELAJARAN MIND MAPPING', *Jurnal Konseling*, 2(1).

Riduwan (2020) *dasar- dasar statistika*. Edited by M.P. Dr. Prana Dwija Iswarta. Bandung: ALFABETA,cv.

Rizki Pebrina1, R.F. (2022) 'PENGEMBANGAN E-COMIC DENGAN APLIKASI COMIC LIFE 3 MATERI BERBAIK SANGKA Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar', 10, pp. 57–63.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3), 267–275.

Rera Fenika Vindaswari, A. U. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadiknas*, *1*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i3.661Riadi, A. (2016). Pendidikan Karakter Di Madrasah/Sekolah. *Jurnal Kompertais Wilayah XI Kalimantan*, *14*. Rusmana, A. O. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Di SD. *Jurnal Eduscience*, *4*(2).

Rosnaningsih, A., Ardelia, E. and Anggestin, T. (2021) 'Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota …', *Ikra-Ith Humaniora …*, 5(3), pp. 44–53.

Sari, R. P., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(1), 9–15.

Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga.

Singh, P.K.P. and Hashim, H. (2020) 'Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners', *Creative Education*, 11(03), pp. 262–274. doi:10.4236/ce.2020.113020.

Siregar, A. and Siregar, D.I. (2021) 'ANALISIS EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA Manajemen Informatika , Politenik Negeri Sriwijaya Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi . Komik sebagai media pem', 2(1), pp. 114–126.

Sugiyono, 2017 (2017) 'Analisis pengendalian kualitas (quality control) dalam meningkatkan kualitas produk', 6, pp. 393–399.

Sukmadinata (2020) 'Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017', 2, pp. 76–87.

Susanti, Affrida, Z. and Fahyuni, E.F. (2017) 'Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran', *Umsida*, 1(1), pp. 5–6.

Teni Nurrita (2018) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA', *Jurnal misykat*, 03(01), p. 171.

Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Curere*, *2*(2).

Ulfah, S.M., Asdar, A. and Nurdiyah, N. (2023) 'Penggunaan Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), pp. 5351–5358. doi:10.31004/obsesi.v7i5.3737.

Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, *2*(2), 290–302.