Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "KODIKAYA" (KOMIK DIGITAL INDONESIA KAYA BUDAYA) PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN JURUREJO 2

Thesa Nevada Azahwa[1], Ririn Setyowati[2], Nofita Lestariningsih[3]
[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi
thesanevada@gmail.com[1], Setyowatiririn2024@gmail.com[2],
nofitalestariningsih@stkipmodernngawi.ac.id[3]

ABSTRACT

This study aims to develop the KODIKAYA (Indonesian Culture-Rich Digital Comics) learning medium for the IPAS subject in fourth grade. The background of this study is the still low use of innovative and interactive learning media in the IPAS subject in the fourth grade at SDN Jururejo 2. A teacher-dominated learning environment causes students to participate less actively, become easily bored, and experience difficulty understanding the Indonesian Culture-Rich material. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The research subjects are the 20 fourth-grade students at SDN Jururejo 2. Data collection was conducted through observation, interviews, validation questionnaires from subject matter experts, media experts, and language experts, as well as response questionnaires used to obtain feedback from teachers and students. Data analysis used quantitative descriptive techniques with a Likert scale. Based on the research, it was found that the KODIKAYA learning medium is characterized as a digital comic medium that integrates visual elements, storytelling, and the "Indonesia Kaya Budaya" curriculum into the IPAS subject. This medium is presented in an engaging, communicative, and student-friendly manner. Based on the results of the content expert validation, a percentage of 94.4% was obtained, while the media expert validation yielded 82.5% and the language expert validation yielded 81.3%, all categorized as highly valid. Meanwhile, teacher feedback yielded a percentage of 89.1% and student feedback 82.6%, both categorized as highly suitable. The KODIKAYA learning media is capable of fostering students' interest, motivation, and engagement in IPAS learning. Thus, the KODIKAYA learning media is deemed suitable as a learning medium for the IPAS subject in fourth-grade elementary school.
Keywords: *educational media, digital comics, KODIKAYA, IPAS, Indonesia's Rich Culture.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran KODIKAYA (Komik Digital Indonesia Kaya Budaya) pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Jururejo 2. Kondisi pembelajaran yang didominasi guru menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif., mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi Indonesia Kaya Budaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV

SDN Jururejo 2 yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket respon yang digunakan unuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan skala Likert. Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran KODIKAYA memiliki karakteristik berupa media komik digital yang memadukan unsur visual, cerita, dan materi Indonesia Kaya Budaya dalam mata pelajaran IPAS. Media ini disajikan secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 94,4%, ahli media diperoleh 82,5% dan ahli bahasa diperoleh 81,3% dengan kategori sangat valid. Sementara hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 89,1% dan respon siswa sebesar 82,6% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran KODIKAYA mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media pembelajaran KODIKAYA dinyatakan layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, KODIKAYA, IPAS, Indonesia Kaya Budaya.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berkembang secara optimal baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Sujana dalam Mudanta et al. (2020), pendidikan merupakan usaha sadar untuk membimbing peserta didik menuju kehidupan yang lebih baik dan beradab. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan membentuk manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran harus didukung oleh media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kemendikbud (2022), pembelajaran IPAS berorientasi pada pengembangan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir, serta sikap peduli terhadap lingkungan dan budaya. Namun, hasil wawancara di SDN Jururejo 2 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias,

serta mengalami kesulitan memahami materi karena penyajiannya masih bersifat verbal dan kurang didukung media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Husna dan Supriyadi (2023) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dan media yang sesuai dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Syafei (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media yang monoton dapat menimbulkan kebosanan sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Firmadani (2020) menjelaskan bahwa perkembangan internet dan teknologi digital telah membuka peluang yang luas dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan penting dalam pendidikan modern, sedangkan Pratama dan Setiawan (2020) menegaskan bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang akrab dengan penggunaan teknologi. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah komik digital. Menurut Sari (2024), komik digital merupakan pengembangan komik tradisional dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Astuti (2021) menambahkan bahwa komik digital mengintegrasikan teks, gambar, dan unsur interaktif yang efektif dalam menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman konsep pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran. Penelitian Saqjuddin dan Saputra (2025) menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Ansori (2025) membuktikan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sedangkan Syahmi et al. (2022) menyimpulkan

bahwa media komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih banyak berfokus pada penggunaan komik digital secara umum dan belum secara spesifik mengembangkan media komik digital yang mengintegrasikan materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran KODIKAYA (Komik Digital Indonesia Kaya Budaya) yang memadukan materi IPAS dengan keberagaman budaya Indonesia dalam bentuk cerita digital yang menarik dan kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi Indonesia Kaya Budaya ke dalam media komik digital yang dirancang sesuai karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran KODIKAYA sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran berupa KODIKAYA (Komik Digital Indonesia Kaya Budaya) pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Jururejo 2. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jururejo 2 yang berjumlah 20 siswa. Selain itu, validator penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (Ardiansyah et al., 2023). Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal pembelajaran IPAS. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru, dan respon siswa terhadap media pembelajaran KODIKAYA.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala Likert 4 tingkat. Data hasil validasi dan respon dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran KODIKAYA (Komik Digital Indonesia Kaya Budaya) untuk mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Produk dikembangkan berupa komik digital yang memuat materi Indonesia Kaya Budaya dengan penyajian cerita bergambar, ilustrasi berwarna, dialog komunikatif, latihan soal, dan rangkuman materi. Proses pengembangan media KODIKAYA dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut:

Tahap Analisis *(Analyze)*

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang melatarbelakangi pengembangan produk melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN Jururejo 2. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan fasilitas pembelajaran yang memadai.

Tabel 1.Hasil Analisis Wawancara

Aspek Analisis	Hasil Analisis
Analisis Kebutuhan Siswa	Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan fasilitas pembelajaran yang memadai. Peserta didik kelas IV berjumlah 20 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

	Media pembelajaran yang umum digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah buku paket tanpa media pendamping, sehingga pembelajaran dinilai kurang optimal dalam membantu pemahaman siswa.
Analisis Karakteristik Siswa	Siswa kelas IV yang berusia sekitar 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui gambar, ilustrasi, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan informasi dari guru kelas, siswa lebih tertarik pada media pembelajaran visual dan lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui gambar serta cerita yang menarik.

Tahap Desain *(Design)*

Tahap desain dilakukan dengan menyusun materi, alur cerita, storyboard, desain tokoh, serta tampilan visual media. Penyusunan media mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan cerita. Menurut Astuti (2021), komik digital mampu mengintegrasikan unsur visual dan teks yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, media KODIKAYA dirancang dengan memadukan unsur gambar, warna, dan narasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tampilan sketsa yang telah ditentukan dalam storyboard produk disajikan dalam gambar berikut:

Gambar 1. Storyboard Media KODIKAYA



Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development*, rancangan media KODIKAYA yang telah disusun kemudian dikembangkan menjadi produk komik digital yang utuh. Proses pengembangan meliputi pembuatan cover, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, penyusunan alur cerita, penyajian materi Indonesia Kaya Budaya, serta penyusunan kegiatan refleksi dan evaluasi. Media dirancang dengan memadukan ilustrasi berwarna, dialog antartokoh,

dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, media KODIKAYA divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Skor Penilaian	Skor Empiris	Persentase	Kategori
Ahli Media	33	40	82,5%	Sangat valid
Ahli Materi	34	36	94,4%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	13	16	81,3%	Sangat Valid

Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, dilakukan beberapa perbaikan pada aspek tampilan, kebahasaan, dan penyajian materi sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya.

Tahap Implementasi(*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media KODIKAYA diuji cobakan kepada guru dan 20 siswa kelas IV SDN Jururejo 2. Siswa menggunakan media komik digital dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, guru dan siswa mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kelayakan dan penerimaan terhadap media yang digunakan. Berdasarkan hasil pengisian angket respon pada uji coba dan angket respon guru, diperoleh data yang menunjukkan tingkat kelayakan pengguna terhadap media KODIKAYA, adapun hasil angket respon guru dan siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Uji Coba Guru dan Siswa

Ahli	Skor Penilaian	Skor Empiris	Persentase	Kategori
Respon Guru	57	64	89,1%	Sangat Layak
Respon Siswa	528	640	82,6%	Sangat Layak

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media KODIKAYA memperoleh respon guru sebesar 89,1% dan respon siswa sebesar 82,6% dengan kategori sangat layak, sehingga media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap evaluasi ialah tahap akhir proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan model

ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan media komik digital yang telah dikembangkan serta untuk menilai sejauh mana media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Tahap evaluasi dilakukan setelah media KODIKAYA diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jururejo 2. Berdasarkan hasil implementasi media KODIKAYA didapatkan hasil bahwa media KODIKAYA merupakan media ajar yang dikembangkan terstruktur dengan baik dan berfungsi sebagai media alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun masih ada aspek yang perlu diperhatikan, berdasarkan hasil angket respon guru didapatkan persentase terkecil yaitu 87,5% pada aspek penggunaan media. Evaluasi pada aspek penggunaan menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam pengoperasian media, seperti guru yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital berbasis komik, kebutuhan waktu untuk memahami alur penggunaan media, serta perlunya penyesuaian dalam mengintegrasikan media dengan langkah-langkah pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media digital juga memerlukan kesiapan perangkat dan pengelolaan waktu yang baik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil respons siswa terhadap media pembelajaran Komik Digital, diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,6% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah diterima dengan sangat baik oleh siswa dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, hingga manfaatnya dalam pembelajaran IPAS. Namun, masih terdapat aspek yang memperoleh persentase rendah, yaitu pada pernyataan “Saya suka membaca komik digital”, dengan persentase sebesar 70%. Meskipun termasuk dalam kategori baik, hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap aktivitas membaca komik digital. Perbedaan minat ini dapat dipengaruhi oleh kebiasaan siswa yang lebih sering menggunakan perangkat digital untuk bermain game, menonton video, atau mengakses media hiburan lainnya dibandingkan untuk membaca. Selain itu, sebagian siswa mungkin belum terbiasa menggunakan komik digital sebagai

sumber belajar sehingga memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan bentuk media pembelajaran tersebut sehingga dapat memengaruhi tingkat ketertarikan siswa terhadap komik digital. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media KODIKAYA mampu menarik minat siswa, namun masih diperlukan upaya untuk meningkatkan kebiasaan dan ketertarikan siswa dalam membaca komik digital sebagai sarana belajar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran KODIKAYA (Komik Digital Indonesia Kaya Budaya) pada mata pelajaran IPAS kelas IV menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan memiliki karakteristik berupa komik digital yang memadukan unsur visual, cerita, dan materi keberagaman budaya Indonesia sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media KODIKAYA memperoleh kategori sangat layak dengan persentase ahli media 82,5%, ahli bahasa 81,3%, dan ahli materi 94,4%. Selain itu, respon guru sebesar 89,1% dan respon siswa sebesar 83,1% juga menunjukkan kategori sangat layak. Dengan demikian, media KODIKAYA layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adventyana, B. D., dkk. (2023). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif*. Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Afifah, S. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS.* Cahya Ghani Recovery .

Agustina, D., Kurnisa, R., Safa'atun, N., & Andrian, F. (2025). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, *6*(12), 1866-1880.

Aina, Dela Khoirul. 2020. Merdeka Belajar dalam Pandangan Khi Hajar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. Jurnal Filsafat Indonesia, halaman 95-101.https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525

Ansori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 352-366.

Aslamiah, S. (2024). Pengunaan media gambar dalam meningkatkan minat baca peserta didik Kelas V di MI Raudlatul Wathoni. *Al-Gafari: Manajemen Dan Pendidikan*, *2*(2), 154-166.

Cahyani, I. D., Afifah, U. U. N., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa pada materi sistem pernafasan kelas V SD. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(1), 815-822.

Elvadola, C., Kurniasih, T. I., Juwantara, R. A., & Rahmawati, E. (2024). Pengembangan Media Permainan Media Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS dI SD. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 353-362.

Hapudin, H. M. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif.* Prenada Media.

Hasibuan, N. H. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *12*(1), 85-94.

Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4), 1093.

Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, *1*(3), 401-409

.Lailan, A. (2023). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Pada Anak. *Jurnal Riset Ilmiah*.

Loso Judijanto, & Okpatrioka. (2023). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi;.* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Mukarromah, A. &. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. . *Journal of Science and Education Research*.

Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, *6*(2), 305-317.

Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(4), 14043-14057.

Nurhakim, S. S. (2024). Peran media pembelajaran komik edukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MIPA*.

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, *1*(1), 86-100.

Payanti, D. A. K. D. (2022, April). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. In *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 4, pp. 464-475).

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis canva. In *Seminar*

Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 5, No. 01)

Pratama, I. P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran,*.

Rejeki dkk. (2020). Pemanfaatan Media pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu : Vol 4 No 2

Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, *6*(2), 53-64

Saqjuddin, S. &. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*.

Schunk, D. H. (2020). Learning theories: An educational perspective (8th ed.). Pearson.

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, *3*(2), 85-100.

Suhelayanti dan dkk. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Penerbit Yayasan Kita Menulis.

Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 689-706.

Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *6*(1), 45-58.

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 81-90.

Urip, I. N., Renol, R., & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, *7*(2), 99-111.

Wahyudini, A. I., Prianto, M. H., & Yuliana, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, *4*(2), 63-77.

Wulan, I. S. (2020). Belajar Virus dengan Komik: Pengaruhnya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Eksperimen di Kelas X MAN Tasikmalaya. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi,*.

Yudiana, K. A. (2024). *Pop-Up Book sebagai Media Meningkatkan Minat Baca Siswa. .* Nilacakra.

Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., dan Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPa Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. Damhil Education Journal, 4(1). https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487