



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIKANIK MATERI PESAN DAN INFORMASI TEKS NARASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN GEDANGSEWU 1

Dahnar Widya Kharisma¹, Mumun Nurmilawati², Poppy Rahmatika Primandiri³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: dahnarwidya@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1912>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026
Final Revised: 24 January 2026
Accepted: 10 February 2026
Published: 28 February 2026

Keywords:

Comics
Cartoon Comics
Electronics
Narrative Text



ABSTRACT

The purpose of this research and development is to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Komikanik media (Electronic Cartoon Comics) Message Material and Narrative Text Information for Grade IV Elementary School Students. The development model used in this research is the development studies type with the Formative Tesser test. The subjects of this research were grade IV students of SDN Gedangsewu 1, totaling 26 students. The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. Data collection instruments included observation sheets, interview sheets, expert validation sheets, and pretests and posttests. The results of this research show that. (1) The validity score obtained from media experts was 84% and the validity score from material experts was 80% with a very valid category. (2) The results of the practicality test obtained a teacher response score of 92% and an average response score of 26 students in the Field test was 91.5% with a very practical category. (3) The results of the effectiveness test, from the pretest score 42% of students achieved completeness. Then, the posttest results showed that 92% of students achieved mastery. This increase indicates the effectiveness of learning using Komikanik Media (Electronic Cartoon Comics). It can be concluded that the development of Komikanik Media (Electronic Cartoon Comics) is declared very valid, very practical, and effective for use in teaching narrative text messages and information for fourth-grade elementary school students.

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini tipe development studies dengan uji Formative Tesser. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 yang berjumlah 26 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Diperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 84% dan skor kevalidan dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 92% dan rata-rata skor respon 26 siswa Field test sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan, dari nilai pretest 42% siswa mencapai ketuntasan. Kemudian, hasil posttest menunjukkan 92% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Komikanik yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pada materi pesan dan informasi teks narasi kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Komikanik, Komik Kartun, Elektronik, Teks Narasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang berperan sangat penting untuk meningkatkan harkat, martabat, dan derajat sebuah bangsa (Abidah et al., 2025). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (Linggasari & Rochaendi, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian dan budaya sekolah serta merupakan penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan, memastikan keakuratan dan kelancaran (Tantikasari, 2017). Selain itu, bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap sastra dan budaya Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar (Eryani, 2023). Terdapat berbagai teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah teks narasi. Salah satu capaian mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi yaitu Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik.

Hasil observasi siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 menunjukkan bahwa 69% siswa tidak menyimak materi pesan dan informasi teks narasi yang dijelaskan oleh guru, 73% siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 merasa kesulitan dalam mengidentifikasi materi pesan dan informasi teks narasi, dan 65% siswa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil wawancara dalam mengajarkan materi pesan dan informasi teks narasi guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, belum adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pendukung untuk memahami materi pesan dan informasi teks narasi, dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang tertarik dengan buku bacaan yang berisi teks penuh. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada penilaian harian materi pesan dan informasi teks narasi adalah 65, nilai tersebut tergolong rendah dan masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75. Rendahnya nilai hasil belajar siswa merupakan permasalahan penting yang harus segera diatasi.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi teks narasi. Media pendidikan merupakan instrumen yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Saat ini, proses pembelajaran telah berkembang melampaui metode tradisional seperti buku dan papan tulis, karena kini terdapat beberapa sumber daya pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh guru (Fadilah & Kanya, 2023). Media dapat digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Amini, 2021). Media komik merupakan salah satu bentuk media visual yang memuat gambar ilustratif disertai narasi yang terstruktur dengan baik dan jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi media (Solihah, 2022).

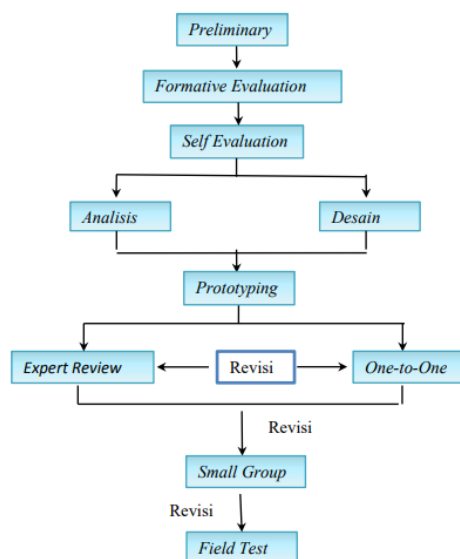
Berdasarkan hasil penelitian (Guntur et al., 2023) menyatakan, media komik adalah visualisasi cerita dalam bentuk gambar kartun yang terstruktur dan bermakna. Media komik elektronik menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan, karena didalam komik banyak menampilkan gambar-gambar yang bersifat informasi sehingga mengurangi

kelelahan pada mata anak karena jumlah tulisan yang sedikit, media ini juga sangat efektif dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan serta meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasi anak (Amalia et al., 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran komikanik materi pesan dan informasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan tipe *development studies* dengan uji Formatife Tessmer. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan produk media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) yang difokuskan pada materi pesan dan informasi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Berikut merupakan alur tahapan dari penelitian pengembangan (*Development Research*) yang disajikan pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 .Tahapan Penelitian Model Tessmer (Tessmer, 1993)

Sumber : (Junianti, 2022)

Lokasi penelitian di SDN Gedangsewu 1 yang beralamat di Jl. Supriadi No. 123, Desa Gedangsewu, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 yang berjumlah 26 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan

Berikut merupakan hasil penelitian ini:

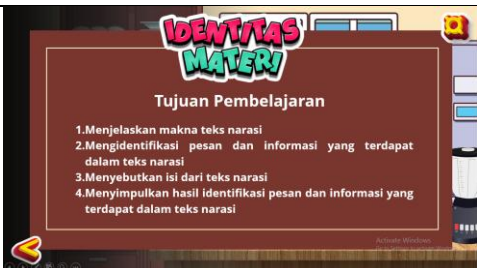
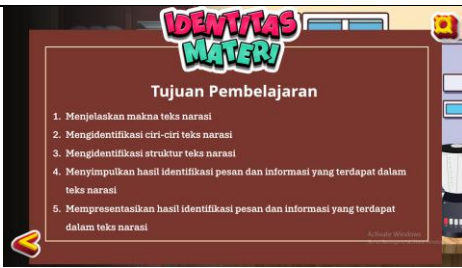
Tabel 1. Hasil Uji Validasi

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ahli media	84%	Sangat valid
2	Ahli materi	80%	Valid
	Rerata	82%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan perolehan nilai dari validator ahli media dan ahli materi. Indikator yang digunakan dalam validasi media yaitu kesesuaian media, tampilan media, dan penggunaan media. Berdasarkan semua indikator validasi ahli media, diperoleh hasil rata-rata sebesar 84%. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Didukung oleh pendapat (Siregar et al., 2019) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan media pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media tersebut berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pengajar dan peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan, diperoleh komentar dan saran yaitu memperbaiki ejaan penulisan kata atau kalimat menggunakan bahasa yang baku, menambah tujuan pembelajaran psikomotor (keterampilan) pada media. Revisi produk dari ahli media dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

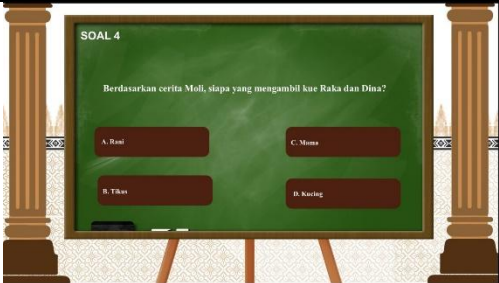
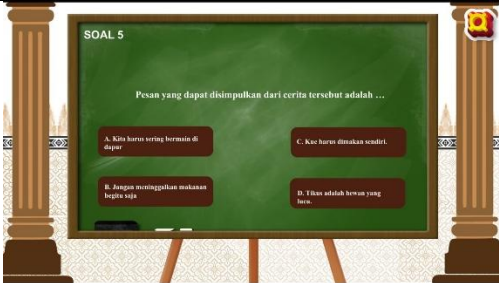
Tabel 2. Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Desain awal belum terdapat tujuan pembelajaran psikomotor pada media	 Desain akhir sudah terdapat tujuan pembelajaran psikomotor pada media
 Desain awal masih terdapat penulisan kata yang tidak baku	 Desain akhir sudah dilakukan perbaikan penulisan kata atau kalimat yang baku
 Desain awal masih terdapat penulisan kata dan tanda baca yang tidak sesuai	 Desain akhir sudah dilakukan perbaikan penulisan kata dan tanda baca

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan perolehan nilai dari validator ahli materi bahasa Indonesia. Indikator yang digunakan yaitu ketepatan materi, kesesuaian penyajian materi, penulisan dan tata letak. Dari tabel 1 menunjukkan rata-rata validasi ahli materi sebesar 80% sehingga media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Didukung oleh pendapat (Fitriyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dalam komik dapat memfasilitasi kemampuan siswa untuk mengartikulasikan konsep-konsep abstrak yang sejalan dengan tahap perkembangan pemikiran operasional konkret pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan, diperoleh komentar dan saran yaitu menambah gambar media pada bahan ajar dan menambah soal dalam bentuk komik di soal evaluasi. Revisi produk dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Revisi Produk dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Soal latihan yang terdapat dalam media hanya sampai nomor 3	 Desain akhir sudah terdapat penambahan soal latihan pada media
Soal latihan yang terdapat dalam media hanya sampai nomor 3	 Desain akhir sudah terdapat penambahan soal latihan pada media

Kepraktisan

Tahap uji kepraktisan *field test* dilakukan terhadap guru dan 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Uji kepraktisan *field test* dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) pada materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Penilaian kepraktisan *field test* diperoleh melalui skor yang telah di isi guru dan siswa pada angket respon yang telah diberikan.

Hasil angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) pada materi pesan dan informasi teks narasi dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian media	14	93%	Sangat praktis
2	Penggunaan media	18	90%	Sangat praktis
3	Tampilan media	14	93%	Sangat praktis
	Rerata		92%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil angket respon guru pada tahap *field test* menunjukkan penilaian yang diberikan guru setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) materi pesan dan informasi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia. Indikator kesesuaian media mendapat skor 14 dengan persentase 93% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Selain itu, indikator penggunaan media mendapat skor 18 dengan persentase 90% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Kemudian, indikator tampilan media mendapat skor 14 dengan persentase 93% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan semua indikator yang terdapat pada angket respon guru, diperoleh hasil rata-rata respon guru sebesar 92%. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Menurut pendapat (Irwanita et al., 2023) yang menyatakan bahwa Semua pendidik dan peserta didik diimbau untuk memahami teknologi, mengingat sifatnya yang canggih dan kompleks, untuk meningkatkan standar pendidikan. Pemanfaatan media animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat pengumpulan tugas, perhatian terhadap konten pendidikan, pemahaman tentang proses pembelajaran, dan hasil penilaian yang sesuai dengan indikasi minat belajar.

Uji coba kepraktisan siswa pada tahap *field test* dilakukan 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) pada materi pesan dan informasi teks narasi dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa *Field Test*

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Ketepatan Isi Media	357	91,5%	Sangat praktis
2	Penggunaan Media	473	91%	Sangat praktis
3	Komponen Media	369	92%	Sangat praktis
	Rerata		91,5%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil angket respon siswa pada tahap *field test* menunjukkan penilaian yang diberikan oleh 26 siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) materi pesan dan informasi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia. Indikator ketepatan isi media mendapat skor 357 dengan persentase 91,5% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Selain itu, indikator penggunaan media mendapat skor 473 dengan persentase 91% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Kemudian, indikator komponen media mendapat skor 369 dengan persentase 92% yang tergolong dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan semua indikator yang terdapat pada angket respon siswa, diperoleh hasil rata-rata respon siswa *field test* sebesar 91,5%. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Menurut pendapat (Irwanita et al., 2023) yang menyatakan bahwa Media memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sekaligus menawarkan wawasan baru kepada siswa tentang studi mereka. Media pembelajaran visual dianggap dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, terutama ketika teknologi yang digunakan selaras dengan karakteristik siswa masa kini, praktis, mudah digunakan, dan mudah diakses.

Keefektifan

Uji keefektifan *field test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan pada materi pesan dan informasi teks narasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Uji keefektifan *field test* dilakukan terhadap 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Uji keefektifan dilakukan dengan memberikan soal *pretest* sebelum implementasi media dan memberikan soal *posttest* (soal evaluasi) kepada siswa *field test* setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik). Hasil *pretest* dan *posttest field test* disajikan pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest <i>field test</i>			
No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pretest	42%	58%
2	Posttest	92%	8%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil Pretest dan Posttest *Field test* diketahui bahwa pada pretest yang diberikan kepada siswa hanya 42% yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 58% lainnya tidak tuntas. Kemudian, setelah dilakukan implementasi media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) pada materi pesan dan informasi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil posttest yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa 92% siswa memperoleh nilai tuntas, sedangkan hanya 8% siswa yang tidak tuntas. Dari hasil nilai perolehan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan implementasi media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) pada uji coba tahap *Field test*, sehingga media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat efektif dan dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Hal ini sesuai dengan pendapat (Gunawan & Sujarwo, 2022), yang mengemukakan bahwa pemanfaatan komik sebagai media pendidikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan komik, khususnya dalam bidang sejarah, di mana kelompok terakhir menunjukkan hasil yang lebih rendah. Komik dapat menyampaikan lebih banyak informasi dan narasi daripada media tradisional seperti buku teks, dan komik memberikan informasi secara visual, sehingga memudahkan penyerapan materi bagi siswa dan secara positif memengaruhi hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan pada materi pesan dan informasi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Hasil uji kevalidan

memperoleh penilaian validasi ahli media dengan kriteria sangat valid dan penilaian validasi ahli materi dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru memperoleh kriteria sangat praktis dan rata-rata angket respon 26 siswa *Field test* memperoleh kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektifan diukur melalui soal pretest dan posttest yang diberikan kepada 26 siswa *Field test*. Dari data tersebut diperoleh kriteria sangat efektif, terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa *field test* setelah menggunakan media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik). Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi di kelas IV SDN Gedangsewu 1.

REFERENSI

- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1067–1078.
- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 9(6), 2670–2684.
- Eryani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. *AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(11), 211–221.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Lestari, M. A., Guru, P., Dasar, S., & Kuningan, U. (2021). PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DALAM MEMAHAMI SOAL CERITA MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 168–179.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, KabUPATEN Siak. *Jurnal Geografi Dan Terapannya*, 3(1), 1–13. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jughrafia/article/view/19331/8211>
- Junianti Wulan, I. (2022). *Pendekatan Etnomatematika Menggunakan Makanan Tradisional Wajik Sebagai Bahan Ajar Matematika Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Skripsi Oleh Ika Wulan Junianti Nim. 932303418 Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri . 1–2.*
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools

Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)

Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>

Tantikasari, B. S. (2017). KEEFEKTIFAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI MELALUI MEDIA PUZZLE GAMBAR SERI TERHADAP SISWA KELAS IVSEMESTER 2 SD NEGERI JIKEN 05 BLORA. *Dinamika Pendidikan*, 83–97.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA