

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hety Fatmala Sinaga¹, Ronald Fransyaigu², Rapita Aprilia³

^{1,2,3}Universitas Samudra

Email: hetsinaga@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital serta mengetahui desain, validitas, praktikalitas, serta efektivitasnya. Penelitian ini dilakukan pada SD Negeri Geudubang Jawa. Subjek penelitiannya ialah 14 siswa kelas IV SDN Geudubang Jawa. Model yang diterapkan pada penelitian ini yaitu model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian memperoleh penilaian dari ahli media 80% kriteria “valid”, ahli materi 93,3% kriteria “sangat valid”, ahli Bahasa 95,5% kriteria “sangat valid”. Tingkat praktikalitas memperoleh penilaian dari respon guru 96,9% kriteria “sangat praktis” dan respon siswa 87,7% kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan efektivitas diperoleh penilaian N-Gain 0,80 kriteria “tinggi” dan n-gain % 80,6% kriteria “efektif”. Sehingga bisa disimpulkan bahwa penerapan media komik digital pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV Sekolah Dasar dikatakan valid, praktis, serta efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Aku dan Kebutuhanku.

Abstract: This study aims to develop a digital comic as a learning medium and to determine its design, validity, practicality, and effectiveness. The research was conducted at SD Negeri Geudubang Jawa with took place at Geudubang Jawa with 14 fourth-grade students as the research subjects. The study employed the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results show that the media expert gave a score of 80% “valid”, the material expert 93.3% “very valid”, and the language expert 95.5% “very valid”. The practicality test obtained a score of 96.9% “very practical” from the teacher’s response and 87.7% “very practical” from the students’ response. The effectiveness test showed an N-Gain score of 0.80 with a percentage of 80.6%, “effective”. Based on these results, it can be concluded that the digital comic learning medium for the topic “Me and My Needs” in fourth-grade elementary school is valid, practical, and effective to be implemented in the learning process.

Keywords: Learning Media, Digital Comic, Me and My Nedds.

PENDAHULUAN

Pendidikan punya peran penting dalam menentukan arah dan kemajuan suatu negara (Aprilia et al., 2022). Pendidikan merupakan proses yang dirancang dengan sistematis untuk mengasah dan mengembangkan seluruh aspek potensi manusia, baik dari sisi kognitif, emosional, sosial, maupun fisik (Asnawi et al., 2024). Melalui pendidikan yang tepat, generasi muda dapat dibentuk menjadi individu yang lebih baik (Dewi & Fransyaigu, 2024). Perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak hanya berdampak pada dunia industri, tetapi juga membawa perubahan dalam sektor pendidikan, terutama dalam hal media pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024).

Kemunculan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran, menimbulkan tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan (Mulyahati et al., 2025). Guru dituntut untuk mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Peran guru untuk merancang serta mengaplikasikan pembelajaran yang efektif menjadi faktor utama dalam menentukan kualitas pendidikan (Hendri et al., 2021). Sehingga guru diharapkan untuk mampu dalam mendesain pembelajaran yang menarik agar mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum dan pendidikan punya kaitan sangat erat yang tidak dapat dipisahkan (Zahra et al., 2023). Kurikulum ialah rancangan yang meliputi tujuan, materi, isi pembelajaran, serta metode yang diterapkan sebagai acuan pada kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan (Suyarman, 2020). Sejalan dengan perkembangan zaman, system pendidikan di Indonesia terus mengalami penyempurnaan, salah satunya melalui perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka (Maolida et al., 2023).

Kurikulum Merdeka menampilkan pembaruan dari kurikulum sebelumnya. Khususnya pada bidang IPA dan IPS yang digabung menjadi IPAS. Materi pada IPAS masih memiliki tantangan, salah satunya yaitu terdapat materi pada IPAS yang bersifat abstrak serta kompleks yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahaminya (Hastuti et al., 2024). Maka pengembangan media dan sumber belajar yang berkualitas menjadi hal penting agar siswa bisa terhubung langsung dengan kondisi nyata dan dinamika sosial di lingkungannya (Aprilia & Sukirno, 2019).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada siswa (Arsyad A, 2017). Di era abad ke-21, pemanfaatan media digital dalam pendidikan bukanlah hal yang baru. Beberapa penelitian sudah menunjukkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan proses belajar dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Maisarah & Try Annisa Lestari, 2022). Penerapan media berbasis teknologi

menjadi salah satu strategi guru dalam menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif serta inovatif, sekaligus mendorong kreativitas siswa (Hastuti et al., 2024). Dalam pembelajaran IPS, salah satu media digital yang bisa diterapkan ialah komik digital, yang dapat menggabungkan unsur visual dan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Media komik digital ialah salah satu media pembelajaran visual. komik digital adalah jenis cerita visual yang menampilkan karakter tertentu dan menyampaikan pesan atau informasi melalui platform berbasis elektronik (Juneli et al., 2022). Komik digital ini mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran sehingga mendorong aktivitas belajar siswa (Sulistriyaniva et al., 2024). Komik digital juga dapat memudahkan siswa dalam mengerti akan konsep yang abstrak dari alur cerita yang kontekstual (Febrian & Wardani, 2025). Sehingga media komik digital sesuai untuk digunakan pada pembelajaran IPS yang bersifat abstrak.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, terlihat pada saat kegiatan pembelajaran hanya menerapkan media pembelajaran buku cetak. Sekolah telah menyediakan fasilitas seperti proyektor dan laptop tetapi guru kurang maksimal dalam memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan, jarang ditemukan media berbasis digital yang bisa mendukung siswa pada proses pembelajaran. Penggunaan buku cetak tanpa bantuan media digital menjadikan siswa mudah merasa bosan serta kurang aktif pada kegiatan pembelajaran terlihat dari siswa yang tidak fokus menyimak guru ketika menjelaskan materi. Hal ini bisa menyebabkan pembelajaran berlangsung tidak secara efektif, penyampaian materi yang masih kurang dimengerti oleh siswa menyebabkan kurangnya minat belajar siswa (Hartutik & Aprilia, 2024).

Penggunaan media komik digital dikatakan layak dilihat dari sejumlah penelitian salah satunya (Hasanah et al., 2023) yang mengembangkan media komik digital sesuai pada tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Media komik digital ini punya kegunaan memudahkan siswa mengerti akan materi. Karena itu, peneliti ingin mendalami lebih lanjut terkait pernyataan terdahulu dengan memilih komik digital sebagai media yang akan dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran. Komik yang dikembangkan nantinya disesuaikan dengan materi aku dan kebutuhanku.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hadirlah media pembelajaran komik digital yang dijadikan sebagai solusi yang tepat dalam membantu pada kegiatan pembelajaran. Maka penulis mengembangkan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, penelitian ini diterapkan guna memvalidasi serta mengembangkan produk (Sugiyono 2022:28). Model yang diterapkan yaitu model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Penelitian dilakukan di SDN Geudubang Jawa. Subjeknya ialah seluruh siswa kelas IV SDN Geudubang Jawa dan objeknya yaitu media komik digital materi aku dan kebutuhanku. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta angket. Teknik analisis data menerapkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian didapatkan melalui angket validitas ahli materi, media dan Bahasa, serta respon guru dan siswa yang berskala likert 1-5.

Data yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli dan responden dipersentasekan melalui rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor yang didapatkan

N = Skor tertinggi

Sumber: Riduwan (dalam Astutik et al., 2021)

1. Hasil persentase yang diperoleh melalui para ahli kemudian dideskripsikan sesuai Tingkat kelayakan seperti berikut:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Komik Digital

Skor dalam persen	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (dalam Astutik et al., 2021)

2. Hasil persentase yang diperoleh dari respon guru dan siswa selanjutnya dideskripsikan sesuai tingkat kepraktisan seperti berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media Komik Digital

Skor dalam persen	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Riduwan (dalam Astutik et al., 2021)

3. Data penilaian efektivitas dihitung dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Sumber: Sundayana (dalam Rahmadhani et al., 2024)

Data yang didapatkan dari angket minat siswa kemudian dideskripsikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Efektivitas Media Komik Digital

Interval Rata-Rata Skor	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Sundayana (dalam Rahmadhani et al., 2024)

Tabel 4 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Skor dalam persen	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation, serta evaluation.

1) Tahap Analysis (analisis)

Analisis kurikulum dilakukan melalui wawancara, terlihat bahwa sekolah tempat dilakukan penelitian menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar terdapat perbedaan dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pelajaran IPA dengan IPS disatukan menjadi IPAS. Pada kurikulum merdeka guru dapat berkreasi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah salah satunya seperti membuat media pembelajaran digital.

Analisis materi dilakukan pada pembelajaran IPAS dengan melihat isi materi yang sedang dipelajari peserta didik yaitu BAB VIII Aku dan Kebutuhanku, materi ini peneliti pilih untuk dimasukan ke dalam media komik digital.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui observasi serta wawancara, analisis kebutuhan ini menjadi standar dalam pembuatan media. Berdasarkan analisis ini, peneliti memilih mengembangkan media komik digital materi aku dan kebutuhanku.

2) Tahap Design (perancangan)

Tahap berikutnya ialah perancanaan dari pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti mulai merancang pembuatan media. Adapun Langkah-langkah perancangan yaitu menentukan cerita/skenario, Hasil karakter, dan pembuatan gambar.

1. Menentukan cerita/skenario

Pembuatan cerita dalam media disesuaikan dengan pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku. Isi cerita nantinya akan diisi pada balon percakapan yang telah disediakan.

2. Hasil karakter

Karakter dipilih dengan menggunakan aplikasi canva, hasil karakter disesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pembuatan gambar

Pemilihan gambar dibuat dengan bantuan aplikasi canva dan melalui web bigimagecreator. Gambar dan warna disesuaikan dengan alur cerita dan karakter yang telah dibuat agar menarik ketika dibaca.

3) Tahap Development (pengembangan)

Pada tahap ini, media yang sudah jadi akan divalidasi oleh para ahli sebelum diujicobakan. Validasi ini dilakukan menggunakan lembar angket. Berikut merupakan hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa. Validasi media dilakukan oleh Ibu Inge Ayudia, S.Pd., M.Pd sebanyak 2 kali. Validasi ini terdiri dari 2 aspek penilaian, aspek tersebut yaitu desain produk komik dengan 7 indikator penilaian dan pemograman media dengan 2 indikator penilaian. Hasilnya memperoleh penilaian akhir 80% masuk dalam kriteria “layak”.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Lina Indriani, S.Pd., M.Pd sebanyak 2 kali. Validasi ini terdiri dari 2 aspek penilaian, aspek tersebut yaitu kurikulum dengan 4 indikator penilaian dan materi dengan 2 indikator penilaian. Hasil validasi ahli materi memperoleh penilaian akhir 93,3% berkriteria “sangat layak”.

Validasi Bahasa dilakukan oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd, dengan 2 kali tahapan. Validasi ini meliputi 3 aspek penilaian, aspek tersebut yakni penyajian bahasa dengan 3 indikator penilaian, penyajian kalimat dengan 4 indikator penilaian, dan konsistensi Bahasa dengan 2 indikator penilaian.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh penilaian akhir 95,5% berkriteria “sangat layak”. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital dikatakan layak sesuai dengan penilaian para ahli sehingga media dapat untuk diuji cobakan.

4) Tahap Implementation (implementasi)

Pada tahap ini, media yang dikatakan layak dilakukan ujicoba di sekolah. Uji coba dilakukan pada tanggal 4-5 Juni 2025 dengan melibatkan 1 orang praktisi guru yaitu Ibu Dina Noviana Siregar, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Geudubang Jawa dan seluruh siswa kelas IV SDN Geudubang Jawa, yakni sebanyak 14 orang siswa. Uji coba dilakukan dengan memperkenalkan terlebih dahulu media pembelajaran komik digital setelah itu mengajarkan materi IPAS BAB VIII Aku dan Kebutuhanku menggunakan media pembelajaran komik digital.

Implementasi dilakukan guna mengetahui praktikalitas dari media yang dikembangkan dengan melihat penilaian dari angket respon. Berikut merupakan hasil penilaian, diantaranya:

1. Angket Respon Guru

Pada angket respon guru meliputi 3 aspek penilaian dengan 13 indikator, aspek tersebut yaitu materi, tampilan media, dan manfaat. Hasil penilaian diperoleh nilai 96,9% berkriteria “sangat praktis”.

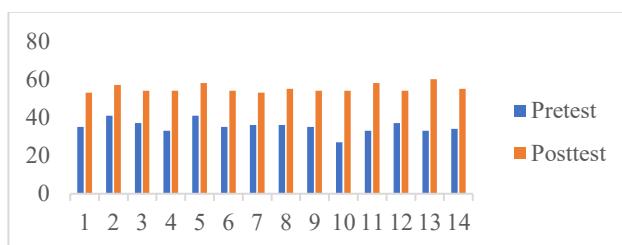
2. Angket Respon Siswa

Pada angket respon siswa meliputi dari 12 pernyataan, diperoleh penilaian 87,7% berkriteria “sangat praktis”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital dikatakan praktis untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

5) Tahap Evaluation (evaluasi)

Pada tahap ini, dikumpulkan data melalui angket pretest (sebelum) dan posttest (sesudah), guna melihat apakah produk yang sudah selesai dibuat bisa meningkatkan minat siswa. Untuk melihat peningkatan minat siswa dalam pembelajaran, peneliti menerapkan rumus N-Gain. Berikut adalah hasil angket minat siswa dalam perhitungan melalui N-Gain:



Grafik 1 Peningkatan Minat Belajar Siswa

Tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan pada minat belajar siswa. Hasil angket siswa pada saat pretest memperoleh rata-rata 35,2 dan pada saat posttest hasil angket siswa mendapat rata-rata 55,2. Kemudian hasil N-Gain memperoleh 0,80 masuk dalam kriteria “tinggi”. Tinggi dan N-Gain % memperoleh 80,6% berarti media komik digital efektif untuk diterapkan.

KESIMPULAN

Pengembangan media komik digital dikembangkan melalui model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation, and evaluation. Media komik digital dikatakan valid atau layak diterapkan sesuai dengan penilaian validasi beberapa ahli yakni ahli media, materi, serta Bahasa. Validasi media mendapat persentase 80% berkriteria “valid”, ahli materi

93,3% berkriteria “sangat valid”, dan ahli bahasa 95,5% berkriteria “sangat valid”. Praktikalitas media komik digital didapati dari respon guru dan siswa. Pada penilaian respon guru mendapat hasil 96,9% berkriteria “sangat praktis” dan respon siswa 87,7% berkriteria “sangat praktis”. Efektivitas media pembelajaran komik digital dilihat dari angket minat peserta didik yang memperoleh penilaian N-Gain 0,80 kriteria “tinggi” dan N-Gain % 80,6% kriteria “sangat efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., Filma, E. D., & Sahudra, T. M. (2022). Penerapan Model Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv . A Sd Negeri 2 Kebun Lama Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1502–1516.
- Aprilia, R., & Sukirno. (2019). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 178–190.
- Arsyad A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education*, 4(5), 863–869. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633>
- Astutik, A. F., Rusjono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Ips Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542–554.
- Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(9(3)), 578–597. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204>
- Febrian, M., & Wardani, K. R. N. (2025). Pemanfaatan Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pelajar Desa Sumber Mekar Mukti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 1875–1882. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i5.2513>
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., Mulyahati, B., & Kiswanto Kenedi, A. (2024). Inovasi media augmented reality dalam mengoptimalkan pendidikan inklusi di sekolah dasar. *Journal of Human And Education*, 4(5), 878–885. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>
- Hartutik, & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://jurnaldidaktika.org>
- Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA

Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran

<https://jurnalpedia.com/1/index.php/jimp>

Vol. 7, No. 4, Desember 2025

KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SEKOLAH DASAR Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Surel : juliannehasanah@gmail.com PENDAHULUAN Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan. 7(4), 670–680.

Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 4, 391–397.

Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2395–2403. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1172>

Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penggunaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>

Maisarah & Try Annisa Lestari, S. S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada P. 2(1), 65–75.

Maolida, N., Maisarah, & Parasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 44–48. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5487%0Ahttps://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/5487/3944>

Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. Journal of Social Science Research, 5, 999–1008.

Rahmadhani, R. P., Lokaria, E., & Krisnawati, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau. Jurnal Perspektif Pendidikan, 18(1), 70–79. <https://doi.org/10.31540/jpp.v18i1.2889>

Sugiyono. 2022. Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D). Bandung: Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya. In Surya Cahya.

Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar : Literature Review. Jurnal Educatio, 10(4), 1323–1331.

Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran

<https://jurnalpedia.com/1/index.php/jimp>

Vol. 7, No. 4, Desember 2025

Suyarman. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 1(1), 13–28.

Zahra, F., Ainy, Q., & Effane, A. (2023). Peran kurikulum Dan Fungsi kurikulum. Karimah Tauhid, 2(1), 153–156. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7712>.