



## Development of Indonesian comic-based teaching materials to improve students' creativity

Three Mutiara Sipa<sup>1</sup>, Sahkholid Nasution<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

[three0306203247@uinsu.ac.id](mailto:three0306203247@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [sahkholidnasution@uinsu.ac.id](mailto:sahkholidnasution@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

This research is motivated by the decline in student creativity in participating in learning and, therefore, the need for appropriate media for students. After being given comic-based teaching materials, the activities aimed to increase students' creativity in grade IV. The research method used is research and development (Research and Development) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementations, Evaluation). This comic-based teaching material has undergone validation tests by experts. The percentage of results from experts on this comic-based teaching material is very valid and practical, based on criteria from media experts and material experts. In addition, the student and teacher response questionnaires also show very valid and practical criteria. From the N-gain results, a score is obtained in the high category. Therefore, this study shows the influence of using comic teaching materials to increase creativity in learning fictional story texts. It can be proven that the results show an increase from the ineffective category to the effective category. The conclusion is that this comic-based teaching material is very suitable, practical, and effective for use in learning Indonesian in fictional story texts to improve the creativity of elementary school students.

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received: 1 Aug 2024

Revised: 7 Oct 2024

Accepted: 10 Oct 2024

Available online: 18 Oct 2024

Publish: 29 Nov 2024

#### Keyword:

comics; Indonesia languages;  
learning media; student creativity;  
teaching materials

#### Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed  
open-access journal.

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya penurunan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka dari itu perlunya media yang tepat untuk peserta didik. Adapun kegiatan yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas IV setelah diberi bahan ajar berbasis komik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementations, Evaluation). Bahan ajar berbasis komik ini telah melakukan uji validasi oleh ahli. Persentase hasil dari para ahli terhadap bahan ajar berbasis komik ini mendapatkan kriteria sangat valid dan sangat praktis dari ahli media dan ahli materi. Selain itu angket respons peserta didik dan angket respons guru juga menunjukkan kriteria sangat valid dan sangat praktis. Dari hasil N-gain diperoleh skor pada kategori tinggi, oleh karena itu penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar komik untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran teks cerita fiksi. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil menunjukkan peningkatan dari kategori tidak efektif menjadi efektif. Adapun kesimpulannya bahwa bahan ajar berbasis komik ini sangat layak, praktis, dan efektif untuk di gunakan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks cerita fiksi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar.

**Kata Kunci:** bahan ajar; bahasa Indonesia; komik; kreativitas peserta didik; media pembelajaran

### How to cite (APA 7)

Sipa, T. M., & Nasution, S. (2024). Development of Indonesian comic-based teaching materials to improve students' creativity. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 1981-1994.

### Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



### Copyright

2024, Three Mutiara Sipa, Sahkholid Nasution. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. \*Corresponding author: [three0306203247@uinsu.ac.id](mailto:three0306203247@uinsu.ac.id)

## INTRODUCTION

Bahan ajar memiliki fungsi strategis bagi proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pendidik tidak terlalu banyak menyajikan materi. Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan peran guru dan mendukung pembelajaran individual hal ini akan memberi dampak positif bagi pendidik karena Sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing belajar peserta didik. Dampak positifnya adalah dapat mengurangi ketergantungan pada pendidik dan membiasakan belajar mandiri (Azizul *et al.*, 2020). Bahan ajar yang digunakan selama ini dapat dikatakan sangat minim. Bahan ajar tersebut belum bisa dikatakan bahan ajar berbasis pendekatan kontekstual sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami isi bahan ajar tersebut (Rahim *et al.*, 2022). Selain itu buku yang digunakan juga tidak memiliki ketertarikan dikarenakan buku yang digunakan kebanyakan penuh dengan teks yang membuat peserta didik menjadi malas untuk membaca dan berpikir kreatif.

Keterampilan membaca dan menulis harus dimiliki peserta didik khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), hal itu dikarenakan dengan memiliki keterampilan membaca dan menulis dapat mempermudah peserta didik pada tingkatan kelas selanjutnya (Amelia, 2018). Ketergantungan peserta didik pada pendidik dapat diatasi dengan memberikan bahan ajar kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mempelajari sendiri materi yang akan disampaikan oleh pendidik (Azizul *et al.*, 2020). Pembelajaran merupakan sistem yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar peserta didik maupun sebaliknya (Wandini *et al.*, 2023). Pada proses pembelajaran, pendidik telah menentukan capaian kompetensi yang berbeda untuk setiap pertemuannya (Fahmi *et al.*, 2021). Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran menuntut guru selaku pendidik agar mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menyenangkan. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana tersebut seyogianya guru mampu membuat bahan ajar yang di dalamnya dapat membuat peserta didik berminat untuk membaca. Salah satu bahan ajar tersebut ialah komik (Lubis, 2018).

Komik adalah salah satu media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, atau bisa disebut juga dengan cerita bergambar. Di mana gambar tersebut berfungsi sebagai pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar sehingga memudahkan pembaca untuk memahami isi cerita. Bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara penyampaian cerita, hingga bentuk komik (Dita *et al.*, 2021). Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Komik potongan (*strip comic*) penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek.

Media komik merupakan bahan yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran penggunaan media komik dapat mempermudah setiap proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membacanya (Rohani & Anas, 2022). Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan tidak harus sama dengan sebelumnya, tetapi bisa saja menggunakan kombinasi dari elemen yang sudah ada sebelumnya (Rambe *et al.*, 2023). Media komik sangat erat kaitannya dengan kreativitas. Kreativitas dapat dikatakan sebagai hal yang kompleks karena melibatkan ide dan konseptualisasi yang baru yang memiliki kegunaan untuk semua orang (Anika & Riastini, 2022; Ardiansah *et al.*, 2022). Dalam kehidupan dunia pendidikan, kreativitas sangat penting karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia (Purwaningsih & Supriyono, 2020). Kreativitas juga erat kaitannya dengan kemampuan kognitif peserta didik. Dalam penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara hasil belajar kognitif peserta didik dengan kreativitas guru, di mana artinya semakin tinggi kreativitas seorang guru dalam proses pembelajaran maka akan semakin tinggi juga hasil belajar peserta didik (Jouwe *et al.*, 2018). Dalam usia anak tingkat Sekolah Dasar, aspek kognitif menjadi aspek yang penting untuk dipahami oleh pendidik (Bujuri, 2018).

Perkembangan kognitif ini merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, beride, dan kreativitas (Safriyanti & Ibrahim, 2022). Adapun indikator untuk meningkatkan kognitif anak yang diambil dalam penelitian ini yaitu: a) kegiatan anak yang eksploratif; b) *problem solving* sederhana dalam kehidupan sehari-hari; c) mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman; serta d) sikap kreatif dalam *problem solving*. Adanya sikap kreativitas yang tertanam sejak dini akan menciptakan peserta didik yang kreatif yang dilakukan dengan cara mengadakan kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa keinginan mereka untuk mencoba suatu hal yang baru (Arya et al., 2022). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Kreativitas adalah untuk membantu peserta didik berpikir kreatif dalam belajar serta bisa menceritakan pengalaman dan menciptakan hal baru.

Pada observasi awal yang telah dilakukan peneliti di YPI Syifaurrahmah terdapat dua permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia dilihat dari perilaku peserta didik, di antaranya yaitu peserta didik merasa bosan karena pembelajaran bahasa Indonesia terlalu banyak bacaan, dan pembelajaran terlihat monoton karena tidak adanya bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik bosan dan suasana tidak kondusif. Di sisi lain, permasalahan yang ditemukan dari guru adalah selama pembelajaran guru hanya cenderung menggunakan buku paket dan LKS, yang membuat peserta didik mudah bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar guru menjadi sebuah media komik agar guru mempunyai bahan ajar yang menyenangkan untuk peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran.

Penelitian terkait bahan ajar komik ini sudah banyak dilakukan, tetapi masih sedikit yang berfokus membahas pengembangan bahan ajar komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang komik menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia (Daulay & Nurmalina, 2021). Kebaruan dalam penelitian ini untuk meningkatkan minat membaca sedangkan penelitian akan dilakukan terdapat pengembangan bahan ajar dan membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian lain juga menggunakan bahan ajar komik, namun terdapat perbedaan penelitiannya hanya berfokus untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media saja (Yustiorini et al., 2020). Adapun perbedaan model pada metode RND yaitu menggunakan model Borg and Gall. Selain itu perbedaan dalam penelitian ini dapat dilihat hanya berfokus untuk mengetahui kelayakan pada media yang dikembangkan saja. Berdasarkan ulasan di atas, dapat ditentukan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji serta mengembangkan bahan ajar komik yang cocok untuk kondisi lapangan.

## LITERATURE REVIEW

### Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan yang berisikan penjelasan materi pelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dan pendidik. Pendidik membutuhkan bahan ajar sebagai pelengkap dalam mengajar, sedangkan peserta didik membutuhkan bahan ajar sebagai penambah wawasan dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar disusun secara sistematis atau berurutan yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mempermudah peserta didik belajar (Magdalena et al., 2020). Definisi dari bahan ajar adalah seluruh bahan yang mencakup isi dan materi yang dimanfaatkan sebagai acuan oleh peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bentuk teknologi cetak, non-cetak seperti audio visual, hingga bentuk yang berbasis teknologi (Wahyudi, 2022). Bahan ajar adalah seperangkat sarana dalam bentuk buku yang mengandung materi berupa informasi yang disusun secara sistematis dan bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar atau mencari informasi, sehingga dapat

mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi, serta dapat mengimplementasikan informasi yang diperoleh dalam kehidupan (Ritonga *et al.*, 2022; Rosyiddin *et al.*, 2023). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahan ajar adalah bahan-bahan pendukung dalam proses pembelajaran yang berisi informasi dan materi yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menambah pemahaman dan mengimplementasikannya dalam kesehariannya.

Bahan ajar penting bagi peserta didik. Manfaat bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk peserta didik dapat digunakan sebagai perangkat agar kegiatan belajar yang lebih menarik, kesempatan belajar secara mandiri dapat meningkat dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, serta mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya (Lubis *et al.*, 2018; Talaksoru *et al.*, 2024). Bahan ajar juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir serta memberikan peserta didik untuk mengalami pengalaman secara langsung dan berkembang secara kontinu (Handayani *et al.*, 2023). Adapun jenis-jenis bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu bahan ajar cetak dan non-cetak. Bahan ajar cetak berupa buku, modul, dan lembar kerja peserta didik. Sedangkan bahan ajar non-cetak berupa radio, kaset, bahan ajar audio (Yustiorini *et al.*, 2020). Bahan ajar memiliki berbagai macam bentuk, di antaranya yaitu: buku pelajaran, modul, majalah, dan *leaflet*. Selain itu bahan ajar yang sering menarik perhatian pembaca baik anak-anak maupun dewasa yaitu komik. Komik ini diistilahkan sebagai kumpulan kata-kata dan gambar yang saling berdekatan, gambar di sini untuk memperjelas isi teks dan memberikan imajinasi anak terhadap teks yang masih terbatas (Daulay & Nurmalina, 2021).

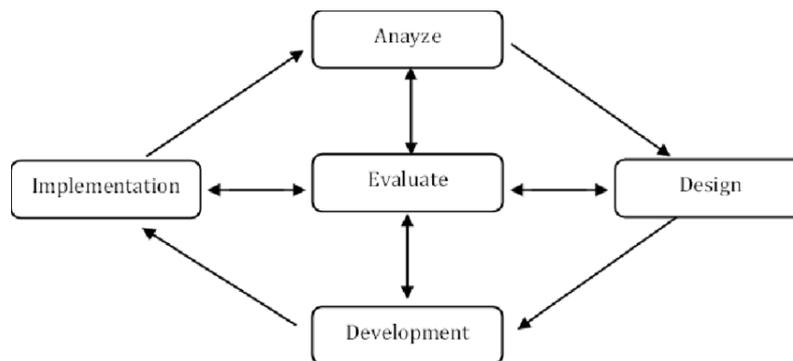
Penggunaan komik dalam pembelajaran mampu untuk menarik peserta didik yang kurang dalam memahami suatu materi pelajaran sehingga komik ini akan membantunya suka dalam membaca maupun menulis. Penggunaan komik ini juga dapat memotivasi peserta didik dan membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik (Kusumadewi *et al.*, 2020). Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik adalah bahan bacaan yang di dalamnya ada cerita berupa gambar dan teks yang dilengkapi dengan karakter yang positif, dan teks di dalam komik ini mudah untuk dimengerti pembaca sehingga ini akan membantu peserta didik dalam meningkatkan minat baca peserta didik dalam menstimulus pemahaman mereka saat belajar.

### **Kreativitas Peserta Didik**

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas ini juga dapat mengombinasikan berupa data, informasi atau unsur yang ada biasanya disebut pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang dari lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Muqodas *et al.*, 2015). Maka dari itu kreativitas merupakan kompetensi dalam mengombinasikan suatu hal menjadi sesuatu yang baru didasarkan pada komponen yang telah ada hingga membentuk suatu hal yang berguna. Potensi kreatif pada peserta didik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, suka bertanya, imajinasi yang tinggi dan berani dalam menghadapi risiko dan lain sebagainya. Sehingga pemanfaatan bahan ajar berbasis komik merupakan aktivitas yang menstimulus perkembangan kreativitas anak seperti anak akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran dan alat peraga seperti mewarnai, memadu padukan pola gambar dan warna sehingga dapat berkarya dengan indah, juga menciptakan hasil kreasi sendiri dalam gambar sesuai dengan imajinasinya (Syahfitri *et al.*, 2023).

## METHODS

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji validitas, praktis, dan efektivitas produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yaitu mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (Almelhi, 2021): 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Sugiyono dalam bukunya berjudul “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*” Model pengembangan ADDIE bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai validitas tinggi yang dilakukan melalui serangkaian riset/penelitian. Pada penelitian ini, produk yang dirancang dan dihasilkan adalah bahan ajar komik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini (**Gambar 1**) adalah skema model pengembangan ADDIE.



**Gambar 1.** Tahap Model ADDIE

Sumber: Sugiyono dalam “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*”

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama ini, dilakukan observasi awal pada pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV di YPI SYIFAURRAHMAH. Observasi dilakukan melalui analisis kebutuhan dan permasalahan saat proses pembelajaran, melalui wawancara dengan wali kelas.

### 2. *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua, yakni *Design* atau perencanaan yaitu mendesain awal bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *Design* bahan ajar ini terdapat rincian sebagai berikut:

- Menentukan tema untuk cerita komik;
- Menentukan alur atau jalan cerita dan membuat karakter atau tokoh cerita pada komik;
- Menelusuri dan menentukan desain templat di Canva. Dimulai dengan halaman kosong, lalu membuat sketsa posisi panel, ilustrasi dan balon teks;
- Membuat *outline* ilustrasi dan memberikan warna; dan
- Memasukkan balon teks serta membuat sampul yang menarik.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini adalah melakukan tahap validasi bahan ajar komik. Uji validasi dilakukan terhadap kelayakan produk yang dikembangkan, dan diujikan oleh para ahli di antaranya yaitu ahli materi dan ahli media. Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan pendukung kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap *Implementation* atau penerapan dilakukan pada proses pembelajaran kepada peserta didik setelah bahan ajar dikatakan layak oleh validator. Pada tahap penilaian akan dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan juga *post-test* yang diharapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dapat mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan Kreativitas dan juga hasil belajar yang baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat umpan balik dari peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik bahasa Indonesia, sehingga pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian efektivitas bahan ajar komik bahasa Indonesia, dari hasil tes formatif yang diujikan kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dengan menggunakan angket, wawancara dan tes. Angket diberikan kepada validator yang terdiri dari ahli media, materi dan pengguna, untuk mengukur fleksibilitas draf naskah bahan ajar yang di kembangkan. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV SD YPI Syifaurrehman, kemudian menggunakan lembar tes yang dilakukan sebelum dan setelah penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Pernyataan tanggapan diikuti oleh empat pilihan pada skala *likert*. Kriteria lembar validasi yang digunakan dari skala *likert* dengan modifikasi yang disajikan pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Kriteria Lembar Validasi Skala Likert

Kriteria	Tingkat Validasi
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: Penelitian 2024

Instrumen validasi ahli berisikan pernyataan yang dilengkapi dengan respons berdasarkan skala *likert*. Hasil uji ini digunakan nilai kelayakan angket untuk menghitung analisis data. Bahan ajar komik yang diuji dengan melalui respons pendidik dan peserta didik dihitung dengan persamaan rumus persentase uji kepraktisan (Aulia, 2023).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai kepraktisan

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah nilai ideal/maksimal

**RESULTS AND DISCUSSION**

Produk hasil penelitian ini berupa bahan ajar berbasis komik Bahasa Indonesia pada Materi Teks Cerita Fiksi Kelas IV. Adapun hasil pengembangan bahan ajar pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Analysis (Analisis)**

1. Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan didapatkan bahwa guru hanya menggunakan buku teks saja sebagai bahan untuk mengajar. Hal ini berpengaruh pada peserta didik yang masih sedikit untuk berpikir kreatif tentang

pembelajaran bahasa. Adanya keterbatasan bahan ajar pada pembelajaran juga menjadi salah satu hambatan, di mana hanya dominan menggunakan media buku cetak saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menimbulkan proses kegiatan belajar mengajar monoton karena hanya berdasarkan dari buku teks saja. Adanya variasi dalam menyampaikan isi bahan ajar merupakan kebutuhan setiap peserta didik. Guru seharusnya dapat menggunakan bahan ajar yang lebih bervariasi dan menarik agar peserta didik tidak jenuh saat belajar dan tujuan pembelajaran bisa tercapai lebih maksimal (Aeni *et al.*, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis komik Bahasa Indonesia agar pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan pemahaman materi lebih baik.

## 2. Analisis Materi

Pada analisis materi ditemukan beberapa topik materi Bahasa Indonesia yang harus dipahami peserta didik yaitu Topik materi teks cerita fiksi, Topik materi ini merupakan dasar yang harus dipahami peserta didik dalam setiap bab materi Bahasa Indonesia di kelas IV.

## **Design (Desain)**

Tahap ini merupakan tahanan perencanaan dan perancangan kerangka bahan ajar yang dikembangkan. Desain bahan ajar komik Bahasa Indonesia dibuat dengan tampilan *full* gambar dan warna, hal ini didukung dari penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang memiliki gambar dan warna yang bervariasi membantu peserta didik untuk mengingat lebih baik, karena peserta didik akan lebih tertarik pada bahan ajar yang *full color* serta bergambar (Rahim *et al.*, 2022). Terdapat tahapan dalam proses desain bahan ajar komik Bahasa Indonesia, berikut di antaranya.

### 1. Menyusun alur materi

Materi yang sudah dianalisis dengan lengkap dan jelas, selanjutnya disusun sesuai alur materi berdasarkan sumber belajar dari buku guru dan peserta didik Bahasa Indonesia kelas IV kurikulum Merdeka belajar. Pemetaan alur materi bertujuan agar materi yang dimasukkan di dalam komik bahasa Indonesia jelas dan berisi poin-poin utama saja.

### 2. Merancang soal Evaluasi dan Latihan soal

Latihan soal yang dibuat terdiri dari 3 jenis soal berdasarkan topik materi dengan bentuk Menghubungkan dan mengurutkan, Sedangkan soal evaluasi dibuat dalam bentuk esai dengan beberapa kriteria jawaban dari ketiga topik materi yang terdapat pada bahan ajar komik bahasa Indonesia.

### 3. Menyusun Naskah

Tahapan dalam penyusunan naskah yaitu menentukan cerita, membuat jalan cerita, menentukan Tokoh, menentukan redaksi cerita membuat gambar cerita setiap panel menentukan gambar-gambar yang akan digunakan pada cerita.

### 4. Menyusun Gambar

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gambar yang relevan dan penyusunan gambar mulai dari pembuatan *layout* hingga pewarnaan. gambar-gambar yang digunakan pada bahan ajar komik Bahasa Indonesia diambil dari sumber Istockphoto.com dan gambar yang terdapat pada aplikasi Canva (lihat **Gambar 2**).



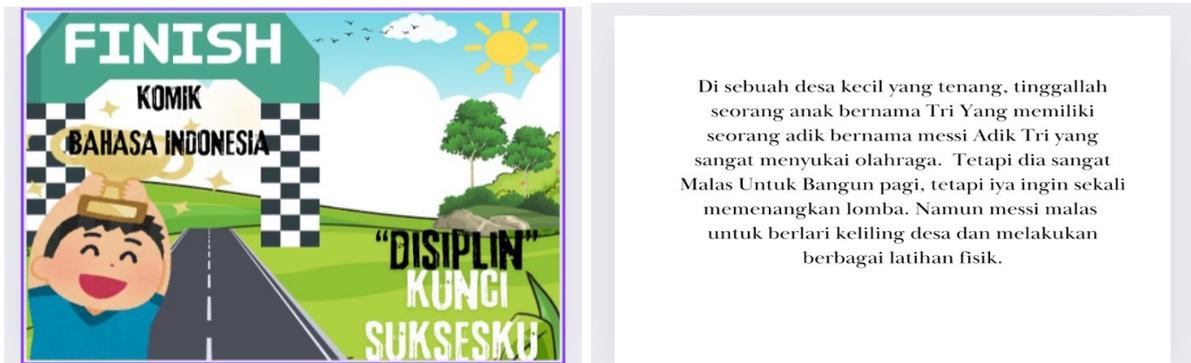
**Gambar 2.** Proses Desain Produk  
 Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

5. Memasukkan Teks

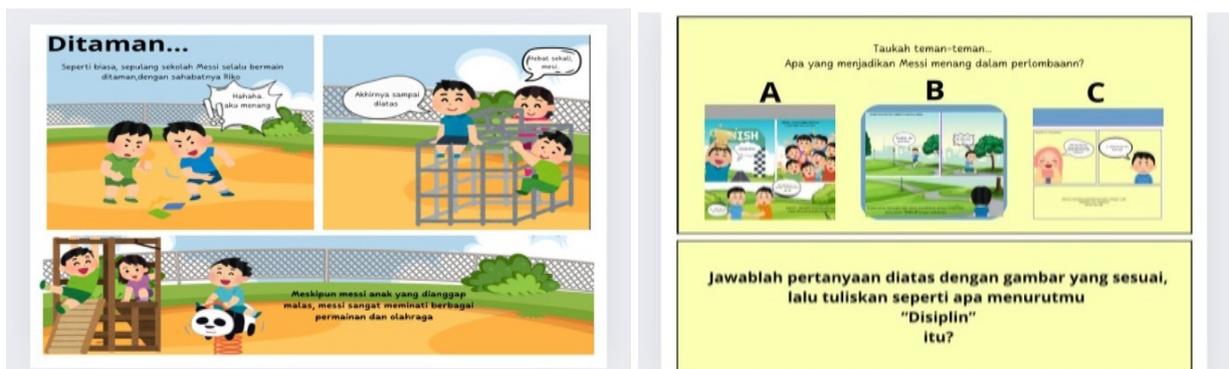
Jenis font yang digunakan dalam bahan ajar Komik Bahasa Indonesia adalah *Font Babby Jones Soft* untuk bagian judul dan sub judul dengan ukuran 63-54 (Cover) dan ukuran 24 di halaman lainnya, serta *font comica* untuk bagian isi dengan ukuran 12-150.

6. Membentuk Desain Produk Keseluruhan (*Prototype*)

Desain produk dibuat mulai dari cover sampai sumber. Berikut adalah beberapa tampilan desain Produk bahan ajar Komik Bahasa Indonesia Secara keseluruhan (lihat **Gambar 3** dan **Gambar 4**).



**Gambar 3.** Cover dan Pendahuluan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis 2024



**Gambar 4.** Materi Dan Evaluasi  
 Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

## Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini produk yang telah didesain sebelumnya direalisasikan dengan cara dicetak. Bahan Ajar dicetak dengan ukuran A5 menggunakan kertas *art paver* untuk cover dan HVS untuk isi. Tebal Halaman bahan ajar yaitu 8 halaman dan dijilid menggunakan teknik jilid kawat/staples tengah (*saddle stitching*). Pada tahap ini dilakukan juga validasi terhadap bahan ajar untuk menguji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan respons guru.

Produk bahan ajar komik telah melalui proses validasi oleh 2 dosen ahli materi dan ahli media, dosen tersebut merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang sudah diverifikasi ahli dalam masing-masing bidangnya. Kedua dosen tersebut berasal dari Fakultas Ilmu Tarbiyah. Pada proses validasi ahli materi, adapun aspek yang dinilai yaitu melihat aspek muatan materi, penyajian materi, kebahasaan, serta kebermanfaatan materi. Pada proses validasi ahli media, adapun aspek yang dinilai yakni cakupan materi, serta kualitas tampilan media yang meliputi desain media, gambar yang dicantumkan, dan kombinasi penggunaan dalam media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian produk berdasarkan para validator dalam penelitian ini adalah **Tabel 2** sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian	Validator Ahli Materi	Validator Ahli Media
Total	65	52
Skor Maksimal	68	52
Persentase	95%	100%
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid

Sumber: Penelitian 2024

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media sebesar 100% dengan kategori "Sangat Valid". Saran perbaikan bahan ajar dari validator ahli media yaitu menambahkan gambar dengan isi cerita yang lebih jelas, Pemilihan kata sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aspek penilaian untuk validasi materi disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Saran perbaikan bahan ajar dari validator ahli materi yaitu tidak menggunakan kalimat yang ambigu atau kalimat yang tidak dipahami oleh peserta didik SD. Selanjutnya, aspek penilaian untuk uji coba kelompok kecil dan respons guru mencakup 2 aspek penilaian yaitu aspek bahan ajar dan materi. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dan respons guru disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Respons Guru dan Peserta Didik

Penilaian	Validator Ahli Materi	Validator Ahli Media
Jumlah Skor	280	64
Skor Maksimal	300	65
Persentase	93%	97%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan **Tabel 3**, diperoleh bahwa respons hasil angket peserta didik berjumlah 280 dengan skor maksimal 300 sehingga dapat dikatakan mencapai persentase sebesar 93% yang mendapatkan kriteria "Sangat Layak". Setelah melakukan uji coba dengan memberikan angket kepada 30 orang peserta didik kelas IV YPI Syifaurrahmah untuk mengetahui respons peserta didik mengenai bahan ajar yang telah dikembangkan. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respons guru yaitu Ibu Diah Mitha Viranis S.Pd merupakan wali kelas IV mendapat hasil berjumlah 64 dengan skor 65 sehingga mencapai persentase sebesar 97% yang merupakan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil respons yang diperoleh dari angket guru dan peserta didik kelas IV, dapat dikatakan bahwa bahan ajar komik dinyatakan dalam kategori praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi, produk bahan ajar berbasis komik diterapkan pada kelas sesungguhnya yaitu pada kelas IV. Pada tahap implementasi, produk bahan ajar berbasis komik Bahasa Indonesia diterapkan pada kelas sesungguhnya yaitu pada kelas IV. Tahap implementasi adalah kegiatan penggunaan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran. Implementasi dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dengan mengacu pada modul ajar. Guru diberikan modul ajar sebelum pertemuan dilaksanakan sehingga guru dapat mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap implementasi dibedakan menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Salah satu peserta didik memimpin doa dan memberi salam kepada guru (Orientasi), 2) Peserta didik dicek kehadiran, kesiapan, dan kelengkapan alat tulis oleh guru, 3) Peserta didik dan guru bersama-sama mengulas materi pembelajaran sebelumnya untuk dihubungkan ke materi hari ini (Apersepsi), 4) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan hari ini (Motivasi). Pada kegiatan inti dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Peserta didik diberikan bahan ajar komik 2) Peserta didik diberikan kesempatan membaca bahan ajar komik, 3) Peserta didik membaca dan memahami cerita pada bahan ajar komik, 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya, 5) Peserta didik mengerjakan latihan soal yang terdapat pada bahan ajar dengan mendiskusikannya bersama kelompok masing-masing, 6) Peserta didik merangkai cerita perjalanannya dari rumah menuju sekolah sesuai petunjuk arah, 7) Peserta didik membacakan ceritanya di depan kelas, 8) Peserta didik dinilai hasil tugasnya oleh guru sesuai instrumen penilaian. Pada kegiatan penutup dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, 2) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, 3) Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, pendekatan yang digunakan yaitu kontekstual di mana peneliti hanya menggunakan media buku yang berisi teks, sehingga ini membuat peserta didik kurang tertarik dan membaca (Rahim *et al.*, 2022). Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan media komik berbasis gambar dan tulisan sehingga peserta didik menjadi semangat dan antusias dalam membaca dan berkreativitas.

### **Evaluation (Evaluasi) dan Tingkat Efektivitas**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat umpan balik dari peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik Bahasa Indonesia, sehingga pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian efektivitas bahan ajar komik Bahasa Indonesia, dari hasil tes formatif yang dilakukan oleh peserta didik. Tes formatif berbentuk soal esai dan diberikan kepada peserta didik kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis komik Bahasa Indonesia, Adapun hasil penilaian tes evaluasi peserta didik adalah **Tabel 4** sebagai berikut.

**Tabel 4.** Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* serta skor uji *N-Gain*

<b>Jenis Test</b>	<b>Rata-rata</b>
Pre-test	47,36
Post-test	95,46
Skor N-Gain	0,91
Kriteria	Sangat Efektif

*Sumber: Penelitian 2024*

Dalam uji efektivitas ini dapat dinyatakan dalam tabel di atas bahwa hasil yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan yang signifikan pada data yang dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test* 47,36 t sebelum menggunakan bahan ajar komik dan nilai rata-rata *post-test* 95,46 setelah menggunakan bahan ajar komik dengan presentasi nilai *N-Gain* sebesar 0,91 yang termasuk ke dalam kriteria Tinggi. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan dapat dikategorikan **sangat efektif** dalam meningkatkan Kreativitas peserta didik pada materi teks cerita fiksi.

Berdasarkan hasil data validitas yang diperoleh diketahui bahwa bahan ajar komik yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh 2 validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi diperoleh hasil dengan kategori sangat valid. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil yang dinilai dari 13 pernyataan untuk ahli media yang memperoleh skor 52 dari skor maksimal 52 sehingga memperoleh presentasi nilai 100% sehingga mencapai kriteria sangat valid. Kemudian pada bagian materi berdasarkan 17 pernyataan memperoleh hasil dengan total 65 dari skor maksimal 68 yang memperoleh presentasi nilai sebesar 95% sehingga mencapai kategori sangat valid. Sehingga berdasarkan dari kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik dikatakan layak sesuai indikator dan tujuan pembelajaran pada teks cerita fiksi.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan produk pada bahan ajar komik ini yang dilakukan di kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik dari 10 pernyataan memperoleh hasil 280 tanggapan posisi dari skor maksimal 300 sehingga memperoleh presentasi nilai 93% dan memperoleh kriteria sangat praktis. Kemudian hasil dari respons angket guru memperoleh skor 64 dari 65 skor maksimal sehingga mencapai presentasi nilai sebesar 97% dan mendapatkan kriteria sangat praktis. Sehingga berdasarkan dari kedua respons tersebut, bahan ajar ini dikatakan praktis untuk dilakukan di dalam pembelajaran .

Efektivitas pada media ini yang telah di uji coba pada peserta didik di kelas IV mendapatkan perbedaan perubahan hasil yang signifikan yang menunjukkan nilai dari *Pre-Test* 47,36 dan nilai *Post-Test* 95,46 kemudian pada analisis *N-Gain* dengan perolehan rata-rata 0,91 dengan kategori tinggi. Kondisi ini menjelaskan nilai dari *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil yang diperoleh pada pembelajaran peserta didik setelah menggunakan Bahan ajar komik dan sebelum adanya media.

## **Discussion**

Hasil penelitian ini menyajikan bahwa bahan ajar komik Bahasa Indonesia telah melakukan uji validasi oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang menghasilkan persentase sebanyak 95% oleh ahli materi dan 100% dari ahli media. Melalui hasil data tersebut bisa dipahami jika bahan ajar berbasis komik sudah dapat digunakan pada peserta didik kelas IV dengan mendapat kategori “sangat layak”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengatasi masalah yang ditemukan peneliti pada saat proses pembelajaran, yakni tidak tersedianya Bahan ajar komik yang mewakili berbagai modalitas belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih bersifat monoton karena dominan guru yang masih menerapkan metode ceramah serta menggunakan media buku cetak sebagai sarana dalam melakukan pembelajaran, hal ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara spesifik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita fiksi. Oleh karena itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik serta menjadikan pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan bermakna. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan (Ritonga & Aufa, 2023).

Media pembelajaran komik Bahasa Indonesia ini dibuat sesuai kebutuhan peserta didik pada pembelajaran yaitu materi teks cerita fiksi tentang "Disiplin adalah Kunci Sukses". Desain tampilan dimodifikasi agar sesuai dengan mengikuti bentuknya, kemudian komik dibuat melalui aplikasi *Canva* lalu tahap awal yaitu menentukan tema atau cerita ilustrasi Komik yang akan dibuat, setelah itu Menentukan jalan cerita dan membuat karakter atau tokoh cerita pada komik, Selanjutnya menelusuri templat di *Canva* mulai dengan halaman kosong, lalu membuat sketsa posisi panel, ilustrasi dan balon teks. Kemudian membuat *outline* ilustrasi dan memberikan warna, setelah itu masukkan balon teks dan membuat sampul yang menarik. Penggunaan bahan ajar komik dengan benar berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tercipta suasana kelas yang lebih kondusif (Syahfitri *et al.*, 2023). Hal ini disebabkan karena aktivitas guru dalam kelas memberikan peran yang nyata untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan media komik yang dikembangkan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Bahan ajar komik Bahasa Indonesia yang dikembangkan merupakan jenis media yang termasuk dalam kategori media visual. Media visual merupakan sarana komunikasi dengan pancaindra penglihatan dengan komposisi warna dan gambar yang dikemas dengan kreatif untuk menarik perhatian peserta didik serta memperlancar interaksi antara peserta didik dan guru agar pembelajaran menjadi efektif (Purnawan & Hidayati, 2021). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji efektivitas dengan persentase nilai *N-gain* sebesar 0,91 dengan kriteria tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan Kreativitas peserta didik pada materi teks cerita fiksi di usia sekolah dasar. Kemudian pendapat ini didukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media visual dapat membantu minat belajar dan meningkatkan Kreativitas peserta didik terhadap materi pembelajaran (Mayasari *et al.*, 2021).

## CONCLUSION

Melalui kegiatan penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil suatu kesimpulan jika produk yang sudah dikembangkan masuk pada kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik. Data validitas yang diperoleh dari ahli media adalah 100% yang dikategorikan sangat valid, kemudian dari ahli materi diperoleh nilai 95% yang dikategorikan sangat valid. sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua validator bahwa bahan ajar komik dikatakan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran. kemudian dari uji coba kepraktisan respons yang diperoleh dari guru mendapatkan nilai sebesar 97% yang dikategorikan sangat praktis. sedangkan uji coba yang diperoleh dari respons peserta didik sebesar 93% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respons hasil angket guru dan peserta didik disimpulkan bahwa bahan ajar komik sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu uji coba efektivitas yang diperoleh dari hasil pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh rata-rata nilai *pre-test* 47,36 kemudian rata-rata nilai *post-test* sebesar 95,46 sehingga memperoleh hasil peningkatan *N-Gain* sebesar 0,91 dengan kategori tinggi. Sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar komik dikatakan efektif untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

Saran yang dapat peneliti sampaikan kepada pendidik ke depannya untuk mampu memanfaatkan bahan ajar komik ini dengan baik sebagai media pembelajaran serta mampu mengembangkan media pembelajaran ini dengan materi yang lebih luas ataupun dapat mengembangkan media ini pada materi yang berbeda.

## AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

## REFERENCES

- Aeni, A., Intiana, S. R. H., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 117-136.
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE model within an e-learning environment in developing creative writing in EFL students. *English Language Teaching*, 14(2), 20-32.
- Amelia, D. J. (2018). Pengembangan bahan ajar cetak dalam bentuk komik untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 6(2), 136-143.
- Anika, L. D. R., & Riastini, P. N. (2022). Mokoher: Kreativitas siswa kelas III sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 567-575.
- Ardiansah, A., Komara, D. A., & Halimah, L. (2022). Evaluation of the library management program as a learning resources with Discrepancy Model. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 87-100.
- Arya, Y., Parasari, N. S. M., Mahottama, I. G. A. M. K., Dewangga, I. G. D., & Putra, K. A. D. (2022). Pemanfaatan sampah plastik menjadi produk upcycle untuk meningkatkan kreativitas siswa SD Negeri 4 Senganan Tabanan. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 19(2), 293-300.
- Aulia, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 220-234.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97-104.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Cahyani, K. D. A. P., Zuliani, R., & Wibisana, N. E. (2021). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis media komik di kelas III SDN Doyong 2 Kota Tangerang. *Alsyst*, 1(1), 189-197.
- Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran sederhana sebagai sumber belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57-63.
- Fironika Kusumadewi, R., Uliya, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis komik digital untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 85-101.
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). pengembangan bahan ajar komik digital berbasis web Pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(3), 613-621.
- Jouwe, A. A., Situmorang, R. P., & Sastrodihardjo, S. (2018). Hubungan antara kreativitas guru biologi dengan hasil belajar kognitif siswa SMA Kota Salatiga. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 213-222.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKN siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2), 152-173.

- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 244-257.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25-33.
- Purnawan, P., & Hidayati, D. (2021). Pelatihan dan penerapan e-learning dan m-learning di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman. *Surya Abdimas*, 5(1), 41-46.
- Purwaningsih, W. I., & Supriyono, S. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(2), 157-167.
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). Implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di SD Amalyatul Huda Medan. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 519-524.
- Rambe, A. J., Siregar, N., & Fitri, N. (2023). LKM berbasis kreativitas pada matkul media dan sumber belajar di MIS/SD prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UINSU Medan. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1200-1212.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 382-387.
- Rohani, A., & Anas, N. (2022). Pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi comic page creator untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Safriyanti & Ibrahim. (2022). Pengaruh kreativitas guru terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Azzahra Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1-9.
- Syahfitri, D., Fahrunnisa, F., Awaliyah, T. R., & Rusydi, W. K. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan kreatifitas anak di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 742-755.
- Talaksoru, D. O., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2024). Development of Digital Research-Based Learning (D-RBL) strategy in instructional media course. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 955-968.
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51-61.
- Wandini, R. R., Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Br. Sitepu, S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369-378.
- Yustiorini, Y., Shobirin, M., & Rinjani, E. D. (2020). Pengembangan bahan ajar komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi perjuangan para pahlawan. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 11(2), 187-201.