

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IX SMP

Shafarina Hashifah<sup>1</sup>, Novrianti<sup>2</sup>, Rayendra<sup>3</sup>, Zelhendri Zen<sup>4</sup>

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Email: [Shafahashifahui@gmail.com](mailto:Shafahashifahui@gmail.com), [novrianti@fip.unp.ac.id](mailto:novrianti@fip.unp.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP, dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* menggunakan model ASSURE. Pada model ini ada 6 tahap pengembangan yaitu tahap Analisis Pembelajar (*Analyze Learner*), tahap Menentukan Standar dan Tujuan (*State Standard and Objectives*), tahap Memilih Media, Materi dan Teknologi Pendukung (*Select Media, Material and Technology*), tahap menggunakan Media, Materi dan Teknologi (*Utilize Media, Material and Technology*), tahap Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik (*Require learner Participation*) dan tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*). Uji validitas dilakukan kepada 3 orang yaitu 2 validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada 26 responden yaitu siswa kelas IX C SMP Pembangunan UNP. Hasil penilaian oleh kedua validator media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,93 yang dikategorikan "sangat valid". Hasil validasi penilaian dari validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,73 yang dikategorikan "sangat valid", sedangkan hasil uji praktikalitas produk oleh peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 4,77 yang dikategorikan "sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas maka dapat disimpulkan bahwa produk media yang digunakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, media, komik digital, Bahasa Inggris.

### Abstract

*This study aims to develop digital comic media products for the English subject of class IX in junior high school, and to find out the process of developing learning media that is developed is feasible or not for use in the learning process by teachers and students. The type of research that is used in this research is research and development which is called by the terms iResearch and iDevelopment (R&D) using the iASSURE model. Ipad this model is i6 i development stage i.e. stage I Analyze Learner, stage Set Standards and Objectives I (State Standards and Objectives), Stage I Select Media, Materials and Supporting Technology I (Select Media, Material and Technology), Stage I use Media, Material and Technology I (Utilize Media, Material and Technology), stage of Developing Student Participation (Require learner Participation) and I stage I Evaluation and Revision I (Evaluate And Revise). iI-ivalidity test was performed on i3 iperson i.e. i2 imedia ivalidator and i1 immaterial ivalidator. The practicality test was carried out on 26 respondents i.e. students of class IIX C iSMP iDevelopment UNP. The results of the assessment by the two imedia i-validators obtained an average score of i4.93 which was categorized as "very invalid". iThe results of the ivalidation of the assessment of the immaterial ivalidator obtained an average i4.73 i which was categorized as "very invalid", while the ipracticality test results of iproducts i by the students i obtained an average i4.77 i which was categorized i "very practical". Based on the results of the validity and practicality assessment, it can be concluded that the media products used are suitable for use in learning.*

**Keywords:** Development, imedia, digital comics, English

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi lebih banyak menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris adalah bahasa global yang banyak digunakan orang di dunia dengan berbagai keperluannya. Belajar Bahasa Inggris itu penting karena Bahasa Inggris adalah bahasa yang banyak digunakan di dunia. Oleh karena itu, pendidik harus siap mengembangkan kompetensi Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional kepada siswa

melalui kegiatan proses pembelajaran (Kusuma, 2018). Menyadari pentingnya Bahasa Inggris ini untuk dimiliki maka sudah sewajarnya Bahasa Inggris termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari diberbagai tingkatan sekolah di Indonesia.

Untuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pembelajaran Bahasa Inggris ditargetkan agar siswa dapat meraih tingkat fungsional yaitu dapat berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa Inggris. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan anak usia SMP yang belum mampu untuk mencapai target tersebut. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil temuan peneliti di SMP Pembangunan UNP. Dari hasil kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan ditemukan bahwa minat dan motivasi siswa dalam belajar Inggris di kelas IX masih rendah. Salah satunya kelas IX C dengan tingkat minat dan motivasi yang kurang dibandingkan kelas lainnya. Setelah melakukan kegiatan analisis kebutuhan berupa wawancara, observasi dan sebar angket, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya minat dan semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris di kelas ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, lemahnya motivasi intrinsik siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Kedua, kurangnya minat membaca siswa untuk membaca buku pelajaran. Siswa mengaku lebih tertarik untuk membaca buku bacaan bergambar dibandingkan buku pelajaran. Ketiga, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih bersifat *teacher centered* artinya dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat aktif di dalam kelas. Keempat, siswa merasa kesulitan dalam belajar karena buku paket pegangan siswa hanya berisikan penjelasan dalam berbahasa Inggris. Kelima, pembelajaran cenderung membosankan karena penyajian materi tidak dikemas dengan menarik serta kurangnya variasi media dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru merasa kebingungan dalam memilih media pembelajaran yang tepat yang dapat menunjang kebutuhan belajar siswa.

Terkait pemilihan media pembelajaran ini hendaknya menyesuakannya dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar yang dominan dimiliki siswa kelas IX adalah gaya belajar visual. Menurut Mufidah (2017), gaya belajar visual menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Peserta didik yang bergaya belajar visual lebih cepat mencerna ketika informasi yang berbentuk gambar, warna, dan bentuk seni lainnya. Oleh sebab itu, guru bisa memanfaatkan berbagai jenis media visual yang dapat menunjang siswa dalam belajar, salah satunya adalah komik digital. Menurut Batubara (2021) komik digital adalah komik yang mengandung muatan materi pelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga komik tersebut mudah untuk disebarluaskan. Kelebihan dari komik digital pembelajaran adalah materi pelajaran mengandung unsur visual yang disajikan secara digital sehingga lebih mudah untuk disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai perangkat digital. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan komik digital dapat meningkatkan minat dan antusias siswa untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Mawan Riwanto dan Mey Wulandari (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dikarenakan disamping membaca siswa juga dapat melihat gambar tokoh kartun.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, pengembangan

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Novrianti, 2016). Penelitian ini menggunakan model ASSURE yang memiliki 6 tahap pengembangan yaitu (1) tahap Analisis Pembelajar (Analyze Learner), (2) tahap Menentukan Standar dan Tujuan (State Standard and Objectives), (3) tahap Memilih Media, Materi dan Teknologi Pendukung (Select Media, Material and Technology), (4) tahap menggunakan Media, Materi dan Teknologi (Utilize Media, Material and Technology), (5) Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik (Require Learner Participation) dan (6) tahap Evaluasi dan Revisi (Evaluate And Revise). Uji validitas dilakukan kepada 3 orang validator yaitu 2 ahli media dari dosen jurusan Teknologi Pendidikan UNP dan 1 ahli materi yaitu guru bahasa Inggris kelas IX SMP Pembangunan UNP. Uji praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan produk dilakukan di SMP Pembangunan UNP dengan responden 26 orang siswa dari kelas IX C. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, sebar angket dan dokumentasi. Pengolahan data menggunakan skala likert. Kategori skor dalam skala Likert menurut Musarofah (2019) dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1 . Kategori Skor dalam Skala Likert**

Skor	Keterangan
5	sangat setuju/sangat jelas
4	Setuju/ jelas
3	Cukup setuju/ cukup jelas
2	Kurang setuju / kurang jelas
1	Tidak setuju/ tidak jelas

Untuk menentukan rata-rata skor validitas dan praktikalitas yang diperoleh dari responden dipakai rumus

$$\text{Rumus: } \bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :  $\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum$  = Jumlah nilai

N = Jumlah responden

**Tabel 5. Penentuan Skala Uji Validitas**

No	Nilai	Kriteria
1	$X \geq 4.50$	Sangat Valid
2	$3.50 < X < 4.50$	Valid
3	$2.50 < X < 3.50$	Cukup Valid
4	$1.50 < X < 2.50$	Tidak Valid
5	$X < 1.50$	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Riduwan, 2012)

Selanjutnya, Berdasarkan perolehan nilai untuk validitas ahli materi, ahli media dan respon peserta didik kemudian akan dihitung untuk melihat kelayakan dari media. Menurut Arikunto, data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Fauzan, 2011). Maka jika dijabarkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor hasil validasi}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria kelayakan yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7. Kriteria kelayakan produk menurut Arikunto**

Presentase pencapaian	Intrepretasi
76-100 %	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-45%	Cukup Layak
0-39%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Tahap Analisis Pembelajar (*Analyze Learner*)

Dari hasil angket ini diperoleh data bahwa gaya belajar yang dimiliki siswa kelas IXC didominasi oleh gaya belajar visual. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran visual yang cocok digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Gaya belajar visual menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Peserta didik yang bergaya belajar visual lebih cepat mencerna ketika informasi yang berbentuk gambar, warna, dan bentuk seni lainnya ditangkap dengan indera mata dan disimpan di dalam otak dan akan lebih sering diingat (Mufidah, 2017). Media pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar tipe ini adalah belajar menggunakan media gambar, poster, foto, lukisan, buku bergambar, komik, video dan animasi.

#### 2. Menentukan standar dan tujuan (*State standard and objectives*)

Tujuan dari pengembangan media komik digital adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan semangat belajar terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

#### 3. Memilih media, materi dan teknologi (*Select media, material and tecnology*)

Media yang dipilih adalah komik digital. Komik dipilih karena komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Materi yang akan dikembangkan dalam bentuk komik digital adalah *report text*. Setiap materi dalam Bahasa Inggris mempunyai capaian keterampilan yang hendak diraih. Menurut Zaim (2016), ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa yaitu keterampilan membaca (*reading*), keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan mendengar/menyimak (*listening*) dan keterampilan menulis (*writing*). Berdasarkan capaian materi pembelajaran *report text*, maka keterampilan Bahasa Inggris yang lebih difokuskan dan hendak dicapai pada materi ini adalah keterampilan membaca (*reading skill*) dan keterampilan menulis (*writing skill*). Dimana kedua keterampilan ini sangat sesuai dengan media komik digital yang peneliti kembangkan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tahap selanjutnya ialah proses pembuatan media menggunakan *website Pixton* dan *Canva*. Hasil dari *Canva* berupa PDF selanjutnya diupload di *website Flippingbook* sehingga siswa bisa mengakses komik digital dalam bentuk *Flipbook* sehingga tampilan semakin menarik. Media komik ini bisa diakses melalui komputer, PC maupun smartphone.

#### 4. Menggunakan teknologi, media, dan materi (*Utilize technology, media, and material*)

Pada tahap ini dilakukan uji validitas. Aspek uji kevalidan media pembelajaran meliputi desain/ layout, tampilan teks, elemen komik, dan kemudahan dalam penggunaan media. Aspek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan ahli media terhadap media pembelajaran yang dibuat. Uji validitas dilakukan kepada 3 ahli yaitu 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi.

##### a. Uji validasi media

Uji validasi media dilakukan oleh dua orang dosen Teknologi Pendidikan yakni bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah S.Kom, M.Pd.T. Berikut tabel mengenai hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

**Tabel 1. Hasil data validasi ahli media**

No	Aspek	Skor		Rata-rata		Total	Ket
		Penilaian		rata-rata			
		V1	V2	V1	V2		
1	Desain/ layout	25	24	5.00	4.80	4.90	Sangat valid
2	Tampilan Teks	15	15	5.00	5.00	5.00	Sangat valid
3	Elemen komik	44	43	4.88	4.77	4.82	Sangat valid
4	Kemudahan Pengguna	25	25	5.00	5.00	5.00	Sangat valid
<b>Jumlah</b>						4.93	

Dari data penilaian validator I dan Validator II, diperoleh hasil uji validasi media dengan rata-rata sebesar 4,90 dengan kriteria “sangat valid”, pada kriteria variabel tampilan teks oleh kedua validator media diperoleh rata-rata sebesar 5,00 dengan kriteria “sangat valid”, pada variabel elemen komik diperoleh rata-rata sebesar 4.82, sedangkan pada variabel kemudahan media diperoleh rata-rata sebesar 5,00 dengan kriteria “sangat valid”, dan skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 4.93 yang termasuk kategori “sangat valid”.

##### b. Uji validasi materi

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas ahli materi. Validator materi pada penelitian ini adalah guru bidang studi Bahasa Inggris kelas IX SMP Pembangunan UNP. Berikut hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil data validasi materi**

No	Aspek	Items	Skor penilaian	Rata-rata	Ket
1	Konten/isi	1 - 5	24	4.80	Sangat valid
2	Kesesuaian materi	6 - 10	24	4.80	Sangat valid
3	Kedalaman materi	11 -13	13	4.33	Sangat valid
4	Kebahasaan	13-14	15	5.00	Sangat valid
<b>Jumlah</b>				4.73	

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi, pada aspek konten atau isi diperoleh nilai rata-rata 4.80 termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Pada aspek kesesuaian materi diperoleh nilai rata-rata 4.80 termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Pada aspek

kedalaman materi diperoleh nilai rata-rata yaitu 4.33 dengan kategori “valid” serta pada aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata 5.0 termasuk kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi maka dapat disimpulkan bahwa pada validasi oleh ahli materi dari dikategorikan media sangat valid dengan dengan rata-rata sebesar 4.73.

#### 5. Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik (*Require learner Participation*)

Pada tahap ini dilakukan Uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas IX C sebagai subjek peneliti yakni sebanyak 26 siswa sebagai responden. Berikut ini hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas siswa.

**Tabel 3. Hasil uji praktikalitas media**

No	Aspek	Items	Skor penilaian	Rata-rata validitas	Ket
1	Tampilan media	1 - 6	749	4.80	Sangat Praktis
2	Penyajian materi	7 - 9	374	4.77	Sangat Praktis
3	kemanfaatan	10-14	619	4.76	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>			1742	4.77	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil praktikalitas dengan 26 siswa sebagai responden, diperoleh hasil untuk aspek tampilan media yakni “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 4.80. Pada aspek penyajian materi dikategorikan “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 4.77 dan pada aspek kemanfaatan dikategorikan “sangat praktis” dengan memperoleh nilai rata-rata 4.76 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas media pembelajaran “sangat praktis” digunakan dengan memperoleh total rata-rata sebesar 4.77.

#### 6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate/ Revise*)

Revisi akhir dilakukan guna menyempurnakan produk media agar layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses revisi terhadap media pembelajaran jika ada masukan dan saran dari siswa sebagai *user* media pembelajaran. Namun disini, revisi akhir tidak peneliti lakukan karena para responden sudah menilai produk media sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase kelayakan sebesar 95%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP dengan menggunakan model *ASSURE* yang memiliki enam tahapan, antaranya, tahap Analisis Pembelajar (*Analyze Learner*), tahap Menentukan Standar dan Tujuan (*State Standard and Objectives*), tahap Memilih Media , Materi dan Teknologi Pendukung ( *Select Media, Material and Technology*), tahap menggunakan Media, Materi dan Teknologi (*Utilize Media, Material and Technology*), tahap Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik (*Require learner Participation*) dan tahap Evaluasi dan Revisi (*Evalute And Revise*).

Pengembangan media dimulai dari tahap analisis pembelajar. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik, maka dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP Pembangunan UNP dan sebar angket kepada siswa kelas IX C sebagai subjek penelitian Lalu dilanjutkan dengan menentukan tujuan pengembangan media, Tujuan dikembangkan media komik digital adalah untuk meningkatkan minat dan

semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Setelah itu lanjut ke tahap menentukan media, materi dan teknologi pendukung apa yang cocok dengan tujuan penelitian. Media yang dikembangkan adalah komik digital dengan materi report text yang sudah disesuaikan dengan capaian pembelajarannya. Dalam pembuatan komik digital ini memanfaatkan *Pixton website* dan *Canva website*.

Selanjutnya dilakukan uji validitas. Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Secara keseluruhan hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media dan materi dikategorikan “sangat praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 4,93 untuk ahli media dan 4.73 dari validator materi. Berdasarkan hasil penilaian uji praktikalitas, secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,77 dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, hasil Uji validitas dan praktikalitas pada media komik yang dikembangkan untuk siswa kelas IX SMP Pembangunan UNP sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan presentase kelayakan sebesar 95% dan diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## KESIMPULAN

Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP ini telah selesai dikembangkan sesuai dengan model *ASSURE* yaitu model pengembangan yang terstruktur dan sistematis yang mempunyai 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis pembelajar (*analyze learner*), tahap menentukan standar dan tujuan (*state standard and objectives*), tahap memilih media, materi dan teknologi pendukung (*select media, material and technology*), tahap menggunakan media, materi dan teknologi (*utilize media, material and technology*), tahap mengembangkan partisipasi peserta didik (*require learner Participation*) dan tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*).

Hasil validitas oleh ahli media telah menunjukkan rata-rata sebesar 4,93 dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan untuk hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,73 dengan kriteria “sangat valid”.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan media yang dikembangkan “sangat praktis” digunakan dengan perolehan rata-rata sebesar 4,77. Media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase kelayakan sebesar 95% dan diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2016). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas.No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hidayah, Maulida. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

- Kurniawan, Nurva. (2012). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SD Negeri 1 Demangan Yogyakarta. *SI thesis*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493>.
- Lubis, H. Z., & Hasanah, R. (2016). Penggunaan Media Komik Melalui Metode Learning Starts with A Question dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar)*, 589–593.
- Lanti, Elly. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudara.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Umi, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Digital Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1–12.
- Neng Nenden Mulyaningsih, dkk. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book, JPF *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V.No.1h. 26.
- Noor, M. (2013). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan.
- Novrianti, 2016. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping dengan Aplikasi Macromedia Director Mx 2004 Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IX SMP. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/10469/pdf>
- Pramana, T. C. (2015). Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman. *Journal PGSD FKIP*.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Bandung: Prenadamedia Group.
- Puspitasari, Dian (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat pada Pembelajaran Tematik Siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *Skripsi*. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riwanto, M. A & Mey, Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*.
- Salikhah, Widiyanto, & Oktarina, N. (2012). Penerapan Strategi LSQ Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan dasar indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>.

- Situmorang, J., Swasta, S. M. P., & Kusuma, C. (2014). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2).
- Sukmawati, Fatma (ed). (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Uno, H & Nina, L. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Yulia, Nisda. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan untuk Kelas VIII MTS Negeri 1 Bandar Lampung. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.