

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-COMIC PADA MATERI KOSAKATA
KONOTATIF DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

FEBI
NIM: 22129148

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

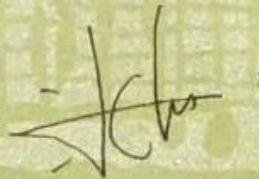
Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* pada Materi Kosakata Konotatif di Kelas V SD

Nama : Febi
NIM/BP : 22129148/22
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 8 Mei 2026

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing,



Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D
NIP. 196305221987032002

Mengetahui,

Kepala Departemen PGSD,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

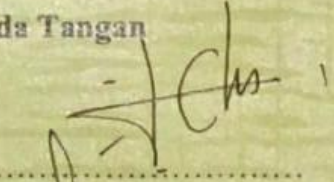
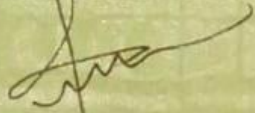
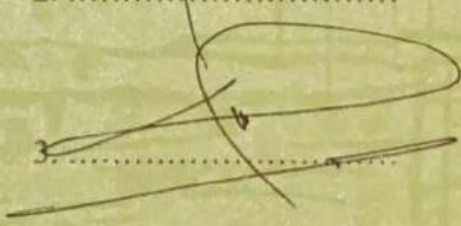
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *E-Comic* pada Materi Kosakata Konotatif
di Kelas V SD
Nama : Febi
NIM : 2212948
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 8 Mei 2026

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D	1. 
2. Anggota	Dr. Adrias, M.Pd.	2. 
3. Anggota	Dr. Chandra, M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Febi

NIM : 22129148

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* pada Materi Kosakata Konotatif di Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, Maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 8 Mei 2026

Saya yang menyatakan,



Febi

NIM. 22129148

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi yang telah dibuat ini dan penelitian yang dilakukan dapat diselesaikan berkat doa, semangat, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd sebagai Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan nasehat yang berharga kepada peneliti di dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Adrias, M.Pd selaku penguji 1 dan Bapak Dr. Chandra, M.Pd., selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si., Ph.D, Bapak Dr.M. Habibi, M.Pd dan Ibu Dr. Etri Wahyuni, M.Pd selaku validator yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini
6. Ibu Agustini, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Ibu Nika Ilpina, S.Pd selaku Guru Kelas V serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 21/III

Pasar Semerap yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.

7. Bapak Padhil, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Ibu Kurnia, S.Pd selaku Guru Kelas V serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 53/III Koto Patah yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.
8. Bapak Aidil Fitmansyah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah, Ibu Sakni, S.Pd selaku Guru Kelas V serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 101/III Koto Patah yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.
9. Ibu Eria Desri, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Sekolah, Ibu Pipin Ariska, S.Pd., M.Pd. selaku Guru Kelas V serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 205/III Koto Patah yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.
10. Dengan penuh rasa bangga dan hormat, peneliti persembahkan rasa terima kasih yang mendalam kepada ayahanda tercinta yang senantiasa menjadi sosok panutan dalam keteguhan hati, kerja keras, keikhlasan, dan pengorbanan tanpa batas.
11. Kepada sosok paling mulia dalam hidup peneliti, bidadari tanpa sayap peneliti, ibunda tersayang, peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas limpahan kasih sayang yang tiada henti. Dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, terselip doa dan harapan Ibu yang tak pernah lelah mengiringi setiap langkah peneliti.

12. Abang, Kakak, dan Nakan yang selalu membuat peneliti bersemangat dan pulih dari kesulitan yang dialami, telah memberikan doa dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Keluarga besar yang selalu memberi dukungan dan semangat serta kebutuhan untuk memperoleh gelar sarjana.
14. Cimory Fam's yang telah memberikan semangat, informasi, serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu terima kasih banyak atas semua doa, semangat, motivasi, dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.
16. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah tetap kuat melewati setiap proses, tantangan, dan rasa lelah selama perjalanan ini.

ABSTRAK

Febi. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Pada Materi Kosakata Konotatif Di Kelas V SD. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru. Kurangnya pengembangan media inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik, serta belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic* pada materi kosakata konotatif di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setelah melakukan analisis gap, analisis tujuan, analisis peserta didik, analisis fasilitas, analisis kebutuhan guru, analisis materi, analisis konsep, serta analisis kurikulum, peneliti merancang media pembelajaran *e-comic* kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan valid, media diimplementasikan dalam pembelajaran, diuji pratikalitas dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Untuk uji praktikalitas dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik, sedangkan efektivitas dilakukan dengan uji *N-Gain* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 21/III Pasar Semerap, SDN 53/III Koto Patah, SDN 205/ III Koto Patah, dan SDN 101/III Koto Patah.

Hasil penelitian menunjukkan media *e-comic* memperoleh validitas materi 96% (sangat valid), validitas media 96% (sangat valid), dan validitas bahasa 88% (sangat valid). Presentase kepraktisan dari respon guru di semua sekolah penelitian adalah 100% dengan kategori sangat praktis, sementara presentase kepraktisan dari respon peserta didik diantaranya SDN 21/III Pasar Semerap 98,70%, SDN 53/III Koto Patah 98,09%, SDN 205/III Koto Patah 98,09%, dan SDN 101/III Koto Patah 97,14% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas media *e-comic* menggunakan *N-Gain* memperoleh skor 0,7542 dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-comic* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Comic*, Kosakata Konotatif, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayyah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Konjungsi Di Kelas IV SD Kecamatan Baso Kabupaten Agam”. Selanjutnya Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, sang kekasih Allah, penuntun umat menuju cahaya, yang berkat perjuangan beliau kita dapat merasakan nikmat iman, islam, dan ilmu pengetahuan hingga hari ini. Demikian juga peneliti menyampaikan terima kasih kepada orang tua, dimana atas asuhan, didikannya, dan dukungannya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Padang, 8 Mei 2026

Febi
NIM. 22129148

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
E. Manfaat Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
B. Penelitian Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	48
D. Pembatasan Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Model Pengembangan	54
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Definisi Operasional	69
D. Uji Coba Produk	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	81
A. Hasil Penelitian.....	81
B. Pembahasan Penelitian	129
C. Keterbatasan Penelitian	136

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	
PENELITIAN.....	138
A. Simpulan.....	138
B. Implikasi	139
C. Rekomendasi Penelitian	140
DAFTAR PUSTAKA	143

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Benar Dari 10 Pertanyaan Kosakata Konotatif Peserta Didik Kelas V SDN 21/III Pasar Semerap SDN 101/III Koto Patah	6
Tabel 2. Jumlah Benar Dari 10 Pertanyaan Kosakata Konotatif Peserta Didik Kelas V SDN 205/III Koto Patah Dan SDN 101/III Koto Patah	8
Tabel 3. Analisis kemampuan awal pemahaman peserta didik terhadap kosakata konotatif di kelas V SDN 21/III Pasar Semerap dan SDN 53/III Koto Patah.....	57
Tabel 4. Analisis kemampuan awal pemahaman peserta didik terhadap kosakata konotatif di kelas V SDN 205/III Koto Patah dan SDN 101/III Koto Patah.....	58
Tabel 5. Storyboard E-Comic	62
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi	73
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Guru	75
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik	75
Tabel 9. Skala Angket Validitas Media Pembelajaran.....	77
Tabel 10. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	78
Tabel 11. Skala Penilaian Praktikalitas Angket Guru Angket Respon Peserta Didik	79
Tabel 12. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	80
Tabel 13. Kategori Keefektifan Media Pembelajaran.....	80
Tabel 14. Dosen Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Media.....	100
Tabel 15. Hasil validasi ahli materi.....	101
Tabel 16. Kategori validasi materi	102
Tabel 17. Hasil validasi ahli media	103
Tabel 18. Kategori validasi media pertama.....	105
Tabel 19. Revisi berdasarkan ahli media	106
Tabel 20. Kategori validasi ahli media kedua	108
Tabel 21. Revisi berdasarkan ahli bahasa	109
Tabel 22. Hasil validasi ahli bahasa	110
Tabel 23. Kategori validasi ahli bahasa	112
Tabel 24. Hasil rata-rata validasi	113
Tabel 25. Hasil uji praktikalitas respon guru	115
Tabel 26. Kategori uji praktikalitas respon guru.....	116
Tabel 27. Hasil uji praktikalitas peserta didik SDN 21/III Pasar Semerap	117
Tabel 28. Kategori uji praktikalitas peserta didik SDN 21/III Pasar Semerap ...	118
Tabel 29. Hasil uji praktikalitas peserta didik SDN 53/III Koto Patah.....	119
Tabel 30. Kategori uji praktikalitas peserta didik SDN 53/III Koto Patah	120
Tabel 31. Hasil uji praktikalitas peserta didik SDN 205/III Koto Patah.....	121
Tabel 32. Kategori uji praktikalitas peserta didik SDN 205/III Koto Patah	122
Tabel 33. Hasil uji praktikalitas peserta didik SDN 101/III Koto Patah.....	123
Tabel 34. Kategori uji praktikalitas peserta didik SDN 101/III Koto Patah	124

Tabel 35. Nilai pretest dan posttest peserta didik SDN 21/III Pasar Semerap.....	125
Tabel 36. Nilai pretest dan posttest peserta didik SDN 53/III Koto Patah	126
Tabel 37. Nilai pretest dan posttest peserta didik SDN 205/III Koto Patah	127
Tabel 38. Nilai pretest dan posttest peserta didik SDN 101/III Koto Patah	128
Tabel 39. Hasil uji efektivitas media e-comic dengan uji N-Gain.....	129
Tabel 40. Kategori uji efektivitas media e-comic dengan uji N-Gain	129

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran E-comic yang Menarik untuk Menunjang Proses Pembelajaran di Kelas V SD.....	52
Bagan 2. Alur Pengembangan Media E-comic Sebagai Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Kosakata Konotatif di Kelas V Sekolah Dasar	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perbedaan Asesmen Berdasarkan Fungsinya	41
Gambar 2. Tampilan situs resmi Next G Toon Maker.....	89
Gambar 3. Tampilan halaman utama Next G Toon Maker.....	89
Gambar 4. Tampilan untuk desain	90
Gambar 5. Tampilan contoh desain e-comic.....	90
Gambar 6. Tampilan situs resmi canva	91
Gambar 7. Tampilan Login atau Sign-Up ke aplikasi canva	92
Gambar 8. Tampilan halaman utama canva	92
Gambar 9. Tampilan untuk upload desain e-comic	93
Gambar 10. Tampilan e-comic setelah digabung.....	93
Gambar 11. Tampilan situs resmi flipHTML5	94
Gambar 12. Tampilan halaman utama flipHTML5	94
Gambar 13. Tampilan untuk upload e-comic setelah digabung.....	95
Gambar 14. Tampilan e-comic setelah di upload.....	95
Gambar 15. Cover e-comic	96
Gambar 16. Panduan Penggunaan dan Capaian Pembelajaran.....	96
Gambar 17. Tujuan Pembelajaran dan Tokoh Cerita.....	97
Gambar 18. Halaman awal cerita	97
Gambar 19. Menampilkan materi kosakata konotatif	98
Gambar 20. Menampilkan pertanyaan mengenai kosakata konotatif	98
Gambar 21. Tampilan akhir cerita	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	153
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi	157
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V	161
Lampiran 4. Hasil Observasi di Kelas V.....	169
Lampiran 5. Tes Kemampuan Awal Peserta Didik.....	177
Lampiran 6. Lembar Validasi	185
Lampiran 7. Lembar Praktikalitas.....	194
Lampiran 8. Modul Ajar	200
Lampiran 9. Surat Validasi	220
Lampiran 10. Hasil Validasi	221
Lampiran 11. Hasil Produk Media Pembelajaran	233
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	238
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian	242
Lampiran 14. Lembar Praktikalitas Guru.....	246
Lampiran 15. Lembar Praktikalitas Peserta Didik	257
Lampiran 16. Lembar Pretest Peserta Didik	265
Lampiran 17. Lembar Posttest Peserta Didik.....	278
Lampiran 18. Dokumentasi Observasi	290
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian	292

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan pengaruh yang signifikan dalam sektor pendidikan, terutama dalam penerapan media pembelajaran yang kreatif. Teknologi mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan terhubung terutama dalam pemanfaatan media digital (Waldi *et al.*, 2025). Media digital memberi kesempatan bagi pendidik untuk menyampaikan bahan ajar dengan metode yang lebih interaktif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Perubahan teknologi digital saat ini telah mengubah keterlibatan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan dan proses pembelajaran serta inovasi dalam teknologi pendidikan menjadi faktor kunci dalam aktivitas belajar mengajar (Said, 2023). Pembelajaran di sekolah dasar juga dituntut untuk terus berinovasi agar selaras dengan perkembangan zaman (Mukminin *et al.*, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebagai tambahan, melainkan menjadi suatu keharusan untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. Menurut Nasution & Lubis, (2021), kualitas perangkat pembelajaran yang baik berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Dalam merancang perangkat pembelajaran harus

memperhatikan karakteristik peserta didik, kurikulum, dan pendekatan pembelajaran terkini supaya mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Namun Cholifah (2021) mengatakan bahwa perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran yang dikembangkan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini lebih berfokus kepada media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik (Nurdiyanti & Suryanto, 2020). Menurut Khatimah *et al.*, (2025) literasi merupakan kemampuan dasar yang berperan penting terhadap perkembangan kognitif peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan literasi tidak hanya meliputi aktivitas membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keahlian dalam memahami, menganalisis, menilai, serta mengartikan informasi dari beragam sumber (Yani, 2025). Oleh karena itu, guru harus menjadi fasilitator yang mampu mengembangkan kemampuan literasi pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menganalisis dan memahami informasi yang diterimanya.

Menurut Sukma *et al.*, (2024), keterampilan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Lebih Lanjut, Azis & Sukma, (2025) mengungkapkan bahwa keempat keterampilan tersebut saling berkaitan

erat. Aspek dasar paling penting yang harus dikuasai dalam proses belajar bahasa adalah kosakata (Ramadhania & Yamin, 2022). Kosakata merupakan aspek dasar yang penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Tanpa kosakata yang memadai peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menggunakan empat aspek keterampilan bahasa (Handayani, 2024). Menurut Yenti *et al.*, (2025), kemampuan berbahasa peserta didik sekolah dasar berperan penting terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi peserta didik menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa.

Salah satu materi mata pelajaran bahasa indonesia di SD yang mempelajari kosakata adalah materi kosakata konotatif. Menurut Kridalaksana (dalam Syahidah *et al.*, 2024), kosakata konotatif adalah kata yang memiliki makna tambahan atau nilai rasa tertentu diluar makna sebenarnya dari kata tersebut. Kesalahan dalam memahami arti sebuah kata dapat menyebabkan kesalahan dalam memahami informasi dari suatu bacaan (Windu Tri Mukherna *et al.*, 2025). Dengan adanya pemahaman terhadap kosakata konotatif ini dapat membantu peserta didik memahami suatu bacaan secara lebih mendalam, tidak hanya makna secara literal tetapi juga makna yang tersirat sesuai dengan konteks suatu bacaan. Namun dalam pembelajaran Bahasa indonesia di SD, guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran (Nursyalila *et al.*, 2024).

Media pembelajaran hendaknya digunakan di semua mata pelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa indonesia materi kosakata konotatif.

Dalam penguasaan kosakata konotatif, penting bagi peserta didik untuk diberikan contoh penggunaan kata dalam berbagai situasi serta melakukan latihan penggunaan kata dalam kalimat atau percakapan (Moon & Utama, 2024). Dalam memahami kosakata konotatif yang bersifat kontekstual, diperlukan media yang tidak hanya menampilkan definisi atau istilah saja tetapi juga harus menampilkan percakapan supaya mendapatkan konteks terhadap kosakata konotatif yang digunakan. Tetapi kenyataannya, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosakata konotatif belum bervariasi (Hoerudin, 2023). Lebih lanjut, Nisak & Rofi'ah, (2023) menyatakan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dalam pembelajaran kosakata konotatif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 21/III Pasar Semerap, SDN 53/III Koto Patah, SDN 101/III Koto Patah, dan SDN 205/III Koto Patah pada tanggal 13 dan 14 November 2025, kemudian dilanjutkan pada tanggal 18 November 2025. Ditemukan fakta hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 21/III Pasar Semerap, guru sangat jarang menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru hanya terfokus pada materi yang terdapat di dalam buku guru dan buku peserta didik. Dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, guru hanya menggunakan video yang terdapat di dalam *youtube* yang kemudian ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Kemudian peserta didik diminta untuk menonton video tersebut, setelah itu

peserta didik mengerjakan tugas berdasarkan materi yang ada di dalam video yang ditampilkan.

Observasi dan wawancara di SDN 53/III Koto Patah pada 14 November 2025, didapatkan bahwa guru belum menggunakan media yang bervariasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V tersebut mendapatkan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran digital di beberapa materi namun guru hanya menggunakan video dari *youtube*. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum mampu membuat peserta didik belajar secara mandiri. Guru kelas V SDN 53/III Koto Patah juga menjelaskan bahwa belum pernah mengembangkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara mandiri dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh guru.

Observasi dan wawancara dilanjutkan di SDN 101/III Koto Patah pada tanggal 14 November 2025, ditemukan fakta lapangan bahwa SDN 101/III Koto patah sudah memiliki fasilitas pendukung yaitu proyektor, namun guru masih terpaku pada buku sebagai media pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hal ini berdampak kepada motivasi belajar peserta didik di dalam kelas yang masih rendah, karena peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga beberapa peserta didik sulit

untuk memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 205/III Koto Patah pada tanggal 18 November 2025 mendapatkan hasil bahwa guru sudah menggunakan media yang berbasis digital yaitu *wayground* dan video dari *youtube*. Namun dalam pembelajaran bahasa Indonesia media yang digunakan guru belum bervariasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia media pembelajaran digital yang digunakan guru hanya video dari *youtube*. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun guru belum pernah mengembangkan media *electronic comic (e-comic)*.

Observasi dan wawancara juga peneliti lakukan kepada peserta didik dari keempat SD tersebut, untuk melihat pemahaman awal peserta didik terhadap materi kosakata konotatif melalui lembar tes kemampuan awal yang peneliti berikan kepada peserta didik. Hasil dari tes kemampuan awal tersebut tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1. Jumlah Benar Dari 10 Pertanyaan Kosakata Konotatif Peserta Didik Kelas V SDN 21/III Pasar Semerap SDN 101/III Koto Patah

No	SDN 21/III Pasar Semerap		SDN 53/III Koto Patah	
	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar
1.	AA	1	AA	1
2.	AAH	1	A	2
3.	AA	1	BU	1
4.	DA	1	ERH	2
5.	HSR	1	MA	1

No	SDN 21/III Pasar Semerap		SDN 53/III Koto Patah	
	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar
6.	KR	1	MDJ	2
7.	NS	1	MM	1
8.	RA	1	OAG	2
9.	SZA	1	SJ	2
10.			SA	2

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SDN 21/III Pasar Semerap dan SDN 53/III Koto Patah belum sepenuhnya mengetahui mengenai kosakata konotatif. Berdasarkan 10 pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik kelas V SDN 21/III Pasar Semerap, seluruh peserta didik hanya mengetahui satu makna kosakata konotatif saja, sedangkan di SDN 53/III Koto Patah empat peserta didik hanya mengetahui satu makna kosakata konotatif yang benar dan enam peserta didik memberikan dua makna kosakata konotatif yang benar. Hal tersebut mengungkapkan bahwa peserta didik tidak familiar dengan materi kosakata konotatif pada pembelajaran bahasa indonesia.

Hasil observasi dan wawancara kepada peserta didik SDN 205/III Koto Patah menunjukkan bahwa empat peserta didik belum memberikan jawaban yang benar dan tujuh peserta didik hanya memberikan satu jawaban yang benar dari 10 pertanyaan yang diajukan. Namun berbeda halnya dengan peserta didik kelas V SDN 101/III Koto Patah yang sudah mulai familiar dengan materi kosakata konotatif, beberapa peserta didik memberikan beberapa jawaban yang benar dan hanya dua peserta didik saja

yang belum ada memberikan jawaban yang benar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Jumlah Benar Dari 10 Pertanyaan Kosakata Konotatif Peserta Didik Kelas V SDN 205/III Koto Patah Dan SDN 101/III Koto Patah

No	SDN 205/III Koto Patah		SDN 101/III Koto Patah	
	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar
1.	AA	0	AP	4
2.	AA	1	BH	3
3.	A	1	ESL	3
4.	F	0	JT	5
5.	IV	1	LFA	4
6.	MG	0	MF	0
7.	NAD	1	MIZ	1
8.	NA	0	R	4
9.	NSA	1	SAH	0
10.	QAD	1	TZ	1
11.	W	1		

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan variasi baru dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi (Azzahra *et al.*, 2025). Hal ini seharusnya bisa diatasi oleh seorang guru dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD terutama dalam pembelajaran kosakata konotatif.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan media *e-comic* terhadap materi kosakata konotatif di kelas V Sekolah Dasar. Dengan aspek-aspek keterbaharuan ini, maka penelitian pengembangan yang peneliti lakukan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic* yang akan membuat peserta didik aktif dan antusias dalam proses pembelajaran serta mudah memahami materi kosakata konotatif. *E-Comic* sebagai salah satu media pembelajaran digital yang memiliki banyak kelebihan yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. *E-comic* memiliki keunggulan dalam menarik minat peserta didik melalui kombinasi teks, gambar, dan narasi yang menarik (Fardiana *et al.*, 2021).

Pada penelitian sebelumnya, media pembelajaran menggunakan *e-comic* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Media ini memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi dan interaktif, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar (Fardiana *et al.*, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul I'zaati (2024) menyatakan bahwa media *e-comic* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Siti Nur Lailatul Nikmah (2024) dalam penelitiannya, bahwa media *e-comic* ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

Namun dalam penelitian yang dipaparkan tersebut, hanya menjelaskan bahwa media *e-comic* ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum saja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media digital dengan memanfaatkan media *e-comic* ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD pada materi kosakata konotatif. Peneliti memilih media *e-comic* dikarenakan *e-comic* menyajikan konteks dalam bentuk percakapan yang dapat menunjang pemahaman peserta didik terhadap kosakata konotatif dan media *e-comic* lebih fleksibel dibandingkan dengan komik analog.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Pada Materi Kosakata Konotatif Di Kelas V SD**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, jadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

3. Bagaimana menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang praktis.
3. Menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-comic* pada materi kosakata konotatif untuk kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajarn *e-comic* yang memuat materi menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan CP, TP, dan ATP pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata konotatif di kelas V Sekolah Dasar.

2. Media pembelajaran ini mampu mengintegrasikan gambar dan teks dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
3. Media pembelajaran *e-comic* ini dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*, baik secara online maupun secara offline sehingga fleksibel digunakan di sekolah maupun di rumah.
4. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan peran aktif peserta didik, membantu mereka memahami makna dan penggunaan kosakata konotatif yang bersifat kontekstual, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia kelas V SD.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kegunaan bagi beberapa pihak serta sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan. Manfaat pengembangan media pembelajaran *e-comic* dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai alternatif media yang digunakan dalam mengajarkan materi pembelajaran kosakata konotatif di kelas V SD,

sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peserta didik: membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang diajarkan, menimbulkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi kepala sekolah: membantu kepala sekolah memahami pengembangan dan pemanfaatan sarana yang ada secara efisien serta merancang perangkat pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan mutu pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilakukan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media *e-comic*, sehingga dapat diuji validitas, praktilitas dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya materi, media, dan bahasa dengan menggunakan media *e-comic* yang digunakan, yaitu dengan cara memvalidasi media pembelajaran menggunakan media *e-comic* pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan ahlinya. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji efektivitasnya dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya dapat menguji cobakan produk pada tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas dengan satu kompetensi yaitu tentang kosakata konotatif di kelas V Sekolah Dasar dengan penerapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hal ini didasarkan pada keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar, seperti berikut ini:

1. Produk pengembangan media *e-comic* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, hal lainnya dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.
2. Pembatasan penelitian pengembangan dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata konotatif.
3. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas penunjang seperti laptop, smartphone, jaringan internet, dan proyektor.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media *e-comic* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Kosakata Konotatif di Kelas V SD” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 96% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh hasil 96%, juga termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 88% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas, pengembangan media pembelajaran *e-comic* sudah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas V di SDN 21/III Pasar Semerap, SDn 53/III Koto Patah, SDN 205/III Koto Patah, dan SDN 101/III Koto Patah. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru di empat sekolah tersebut memperoleh skor 100%, sedangkan tingkat kepraktisan menurut respon

peserta didik diantaranya SDN 21/III Pasar Semerap 98,70%, SDN 53/III Koto Patah 98,09%, SDN 205/III Koto Patah 98,09%, dan SDN 101/III Koto Patah 97,14% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran *e-comic* pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari hasil uji *n-gain* berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam proses pembelajaran. Media *e-comic* memperoleh skor *n-gain* sebesar 0.7542 dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *e-comic* efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Implikasi

Adapun implikasi pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi terhadap pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media *e-comic* ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari

2. Implikasi terhadap guru

Pemanfaatan media *e-comic* ini dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Melalui media *e-comic* ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Implikasi bagi peserta didik

Penggunaan media *e-comic* ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui visual dan penyajian alur cerita yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

4. Implikasi terhadap pengembangan media

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *e-comic* dapat menjadi salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

C. Rekomendasi Penelitian

Untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan, perlu diberikan beberapa rekomendasi antara lain:

1. Rekomendasi Pemanfaatan Produk

Guru dapat menggunakan media *e-comic* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata konotatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini valid, praktis, dan efektif. Pemanfaatan media *e-comic* dianggap sangat sesuai karena menyediakan materi yang menarik dan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik selama pembelajaran di kelas.

2. Rekomendasi Diseminasi Produk

Produk pengembangan media *e-comic* ini dapat diimplementasikan di kelas V Sekolah Dasar untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata konotatif. Penyebaran produk ini harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lapangan agar dapat digunakan secara efektif.

3. Rekomendasi Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang diperoleh, peneliti merekomendasikan pengembangan produk sebagai berikut:

- a. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendorong guru-guru untuk memanfaatkan fasilitas teknologi seperti computer, *chromebook*, laptop, proyektor, dan *smartboard*. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

- b. Bagi guru, diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta memanfaatkan fasilitas dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah secara optimal dan maksimal.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *e-comic* dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mempertimbangkan kondisi dan situasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2022). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. July 2018. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aini, S. N., Putri, T. A., Setyawan, N. R., & Nugraheni, L. (2025). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter dan Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Dongeng “Rahasia Hutan Belantara” Melalui Pembelajaran Komik Digital Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia Analisis. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan kekurangan kurikulum merdeka pada pembelajaran sejarah dalam perspektif historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7, 111–117.
- Alwi, N. A., Fitria, A., Adlini, L., & Yenni, T. D. H. (2024). *Comic Media Impact : Improving Reading Science Literacy Through Exciting Adventures in Picture Worlds*. 10(9), 7038–7045. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8232>
- Ardiansyah, B., Purnanto, D., & Wibowo, A. H. (2020). Gaya Bahasa Berbentuk Metafora Konseptual Dalam Novel Garis Waktu Karya Fiersa Besari. *Atavisme*, 23(1), 117–133. [https://doi.org/10.24257/atavisme.v23i1.629.\(117-133\)Permalink/DOI](https://doi.org/10.24257/atavisme.v23i1.629.(117-133)Permalink/DOI)
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Azis, S. Al, & Sukma, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Menggunakan Model Radec Di Kelas III SDN 05 Padang Pasir Kota Padang. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 1785–1791.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Baruta, Y. (2023). *Asesmen pembelajaran pada kurikulum merdeka: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Penerbit P4I.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Cahyani, A., Purba, A., Ningsih, A. G., & Kusmana, A. (2025). Analisis Penggunaan Bahasa Gaul Di Media Sosial Tiktok. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(4), 1361–1372.
- Candrayani, N. M. W., & Sujana, I. W. (2023). Digital Comics : Character Value-Based Learning Media in the Ramayana Puppet Story Content Social Studies Elementary. *INDONESIAN VALUES AND CHARACTER EDUCATION JOURNAL*, 6, 63–72.

- Cholifah, T. N. (2021). Analisis Perangkat Pembelajaran Kelas Iv Tema2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Di MI Sunan Giri Pagak. *PRIMARY EDUCATOIN JOURNAL*, 1(2), 123–130.
- Cohn, N. (2018). Visual Language Theory and the scientific study of comics. In *Empirical Comics Research* (pp. 305–328).
- Darmawan, Y. A., Arisyanto, P., & Untari, M. F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo*. 4(3), 2275–2283.
- Darwin, D., Boeriswati, E., & Murtadho, F. (2023). Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa SMA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 25–36.
- Dwiki, T., Hutabarat, M., Panjaitan, I. S., Riki, H. F., & Sinaga, U. (2024). Peran Guru Penggerak Mendukung Peningkatan Pendidikan Indonesia dengan Kurikulum Merdeka Belajar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 919–932.
- Eliana, N. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Fadil, M., Hamimah, Arwin, & Salmainsi, S. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(4), 798–804.
- Fardiana, N. K. R. S., Nurhakim, S. S., & Latip, A. (2021). Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA: Analisis Karakteristik, Bentuk, dan Dampak dalam Pembelajaran. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA Program Studi Pendidikan IPA*, 1(2), 69–75.
- Fitrianti, L. (2023). Penguatan Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Pemula. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(1), 838–849.
- Gf, M. L., & Zulqarnain. (2024). *BAHASA INDONESIA Bergerak Bersama*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian \& Pengembangan: Research \& Development (Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Literasi nusantara.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Ahmad Mufit Anwari, Rahmat, A., & Masdiana. (2021). *Media Pembelajaran*.

- Hayati, A. N., & Jadidah, N. N. (2022). Analisis Makna Denotatif Dan Konotatif Dalam Novel Dua Barista Karya Najhaty Sharma (Kajian Semantik). *Peneroka: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna*, 2(1), 59–69.
- Hoerudin, C. W. (2023). Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1–10.
- Ismail, S. M., Rahul, D. R., Patra, I., & Rezvani, E. (2022). Formative vs . summative assessment : impacts on academic motivation, attitude toward learning, test anxiety, and self - regulation skill. *Language Testing in Asia*. <https://doi.org/10.1186/s40468-022-00191-4>
- Istiqomah, A. L., Simbolon, A. M., & Luthfiadi, N. A. (2024). Pengembangan Media Ajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Audiovisual. *JHPP:JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*, 101–109.
- Iwani, F. N. (2022). Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 106–114.
- Jafar, A. F. (2021). Development Of Electronic Comic (E-Comic) Business And Simple Aircraft. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1, 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Jannah, Z., Zuardi, Wahyuni, E., & Hamimah. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September), 398–407.
- Jasid, A., & Sastromiharjo, A. (2025). Analisis Kompetensi Siswa Era Kurikulum Merdeka : Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan Indonesia. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 1–8.
- Kemendikdasmen. (2025). *Kurikulum Merdeka*.

- Khairani, P. D., & Susiawati, I. (2024). Eksplorasi Denotasi Dan Konotasi Dalam Kosakata Bahasa Arab: Pendekatan Semantik. *Incare: International Journal of Education Resources*, 5(3).
- Khatimah, H., Wardana, M. M. S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Faktor yang Mempengaruhi Minimnya Literasi Siswa SD. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 72–79.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena*, 1, 1–8.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467.
- Latifah, S., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar Siswa. *Sinergi :Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 842–862.
- Lestari, I. D., Yahya, F., Suryani, E., Aini, R. Q., & Asriyanti, S. (2023). Pelatihan Pelaksanaan Asesmen Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 22–26.
- Mansur, H., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2024). Impact of Socialization and Technical Guidance Program on Implementation of Independent Curriculum Independently. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 256–263.
- Moon, Y. J., & Utama, I. M. (2024). Pembelajaran Kosa Kata Melalui Métode Peta Pikiran. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1230–1240.
- Mu'izzuddin, M. (2022). Analisis Makna Denotatif Dan Konotasi Linguistik Arab Dalam Istilah Syari'at Islam. *Journal of Educational and Language Research*, 8721, 1445–1451.
- Muhammadi, Meizatri, R., Rosidah, N., Tanjung, S. A., & Savitri, Y. (2026). Penggunaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital pada Tingkat Sekolah Dasar: Studi Observasional. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 3(3), 955–960.
- Mukminin, A., Fitria, Y., Waldi, A., & Masniladevi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Website Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 2204–2218.

- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., & Suharti, L. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211.
- Nasution, N. A., & Lubis, M. R. (2021). Efektivitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Budaya Berbantuan Geogebra. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(2), 133–142.
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nugroho, S. (2023). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 20, 43–60. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.5395>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitys Mandiri*, 08, 2108–2118.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2020). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128. <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000/23206>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*.
- Nursyalila, E., Jannah, M., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., & Pebriana, P. H. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 58–65.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Purlilaiceu, Saraswati, & Sari, C. D. T. (2025). Analisis Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Daerah Banten serta Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra di SMP. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 65–76.
- Purnomo, D., Marta, M. A., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 3(April).
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8.

- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial Undang-Undang Sistem Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12.
- Rahmawati, C. D., Busri, H., & Badrih, M. (2024). Makna Denotasi dan Konotasi Meme Dalam Media Sosial Twitter : Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 1244–1256.
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., Aulia, R., Ihlas, Hendra, Ahmad, & Ferawaty. (2024). *Pendidikan dan Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Penerbit K-Media.
- Ramadhania, S., & Yamin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Reranta, R. C., & Putri, E. H. R. (2023). Lampungnese Connotative Meaning. *Teknosastik*, 21(1), 35–41.
- Rosmita, E., Izomi, M. S., Rustinar, E., Resiana, A., Susiawati, W., Raharja, H., Agil, I. M. Bin, Hasaniyah, N., & Anshory, A. M. Al. (2025). *Linguistik: Konsep Teori Dan Aplikasi*.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>

- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 20–29.
- Simatupang, T. M. (2023). Perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka bagi para pendidik dan pelajar. *Confrence of Elementary Studies*, 772–777.
- Sipayung, W. S., Waruwu, A. T. M., Kurniawan, J., & Sitorus, J. (2025). Pengaruh Media dan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Semangat Belajar Siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 4, 9–16.
- Soedarso, N. (2015). Komik : Karya Sastra Bergambar. *HUMANIORA*, 6(9), 496–506.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran*. Aksara Sastra.
- Sukma, E., Ramadhan, S., Putri, M., & Johari, A. (2024). Challenges in Implementing Indonesian Language Teaching Materials in Elementary Schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(2), 225–237.
- Sunarto, A., & Indra, Y. A. (2024). *Pengantar Statistik Sosial*. PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Suparmi, Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathinah, R. A. (2024). Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 04(01), 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684>
- Supriadi, & Priyanti, N. A. (2024). *Mengajar Di Era Tiktok: Strategi Jitu Media Pembelajaran Untuk Generasi Z*. Cipta Media Nusantara.
- Suriani, A., Chandra, Sukma, E., & Habibi. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807.
- Syahidah, S. H. N., Rasyid, D. A., & Firmansyah, D. (2024). Makna Konotatif Cerpen “Teman Kencan” Dalam Buku Corat-Coret Di Toilet Karya Eka Kurniawan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 4(02), 7823–7830.
- Talan, A. K., Gude, A., & Suardana, I. P. E. (2025). An Analysis of Denotative and Connotative Meanings in College Students ' Interaction. *FOCUS JOURNAL: LANGUAGE REVIEW*, 3(1).

- Triwarsana, B., Nurmaningsih, & Irvandi, W. (2025). *Pengembangan E-Comic Berbasis Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*. 4, 418–431.
- Ulfah, M., Darmansyah, & Rehani. (2025). Instrumen pengujian produk pembelajaran (pengujian validitas, praktikalitas, efektivitas). *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3, 43–51.
- Veni, N. (2023). *Kosakata Prosesi Mappasili Setelah Pernikahan Masyarakat Bugis Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya (Kajian Etnolinguistik)*. IKIP PGRI PONTIANAK.
- Vioeza, N., Hilyati, W., & Lasminingsih, M. (2023). Education for Sustainable Development: Bagaimana Urgensi dan Peluang Penerapannya pada Kurikulum Merdeka ? *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1, 34–48.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *JURNAL BASICEDU*, 5(2), 1039–1045.
- Waldi, A., Supendra, D., Putri, K., Anggraeni, A., & Febriani, R. (2025). Application of Digital Teaching Materials Based on Flipped Learning Model in Civics Education in Elementary School. *International Journal on Informatics Visualization*, 9(1), 90–96.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(April), 134–140.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Windu Tri Mukherna, Chandra Chandra, & Inggria Kharisma. (2025). Analisis Kemampuan Memahami Makna Konotasi dan Denotasi pada Siswa Kelas VI SD. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 86–95. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1645>
- Wulandari, R., Zufriady, & Hermita, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Berwawasan Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 361–375.
- Yani, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 493–501.
- Yenti, Y., Fitri, T. E., Zahara, L., Putera, R. F., & Azima, N. F. (2025). Improving Indonesian Children's Reading Skills through Virtual Reality Media: A Literature Review. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 16(2), 737–747.

- Yuhani, M., Firdaus, & Nadya, N. L. (2025). Webtoons Dalam Penelitian Sastra Digital : Alternatif Pencarian Ide Dan Makna Dalam Pembelajaran Sastra. *PEDALITRA V : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 209–218.
- Yunia, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandar Lampung*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN INTAN LAMPUNG.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Yunus, M., Salehi, H., & Embi, M. A. (2012). Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 4(18), 3462–3469.
- Zacharis, N. Z. (2010). Innovative Assessment For Learning Enhancement: Issues And Practices. *Contemporary Issues In Education Research*, 3(1), 61–70.
- Zahar, I., Bahaduri, B. A., Aryani, D. I., Galing, G. N., Park, J., Gilang, L., Habibi, M. L., Aditia, P., Bentri, S. A., Setyawan, H., Rizal, M. D. F., Arifianto, P. F., Aji, R. I., Aji, D. T., Hadid, M., Wibowo, Budyastuti, S., Fahmi, L. I., S, B., & Ulhaq, Z. (2023). *Menilik Komik Indonesia*.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zai, B. (2021). Analisis Makna Konotatif Pada Kumpulan Puisi Ketika Cinta Bicara Karya Kahlil Gibran. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440.