JURNAL SATYA WIDYA - VOL. 42 NO. 1 (JUNI, 2026)
Available *online* at: https://ejournal.uksw.edu/satyawidya

e-ISSN: 2549-967X
p-ISSN: 0854-5995

Satya Widya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA TOPIK KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Wina Nurjanah[1], Alifiya Nurauliya Kandita[2] , Shabrina Fauzia[3], Abdul Rozak[4], Kelvin Krisnandi Ardi Nugraha[5] , Rana Gustian Nugraha[6]

[1]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: winanurjanah82@upi.edu
[2]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: alifiya228@upi.edu
[3]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: shabrinafauzia1@upi.edu
[4]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: abdulrozk2117@upi.edu
[5]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: kelvingimang123@upi.edu
[6]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. E-mail: ranagustian@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-02-09
Review : 2026-02-27
Accepted : 2026-04-14
Published : 2026-06-30

KEYWORDS

Comic, History Learning, IPAS, Elementary School, ADDIE

Komik, Pembelajaran Sejarah, IPAS, Sekolah Dasar, ADDIE

KORESPONDENSI

Phone: +6281312200222

E-mail: ranaagustian@upi.edu

A B S T R A C T

Elementary school students have difficulty understanding the sequence of historical events in order because the material is abstract and chronological. The purpose of this study is to develop comic media on the material of the arrival of Europeans in Indonesia for sixth grade elementary school learning. Analysis, design, development, implementation, and evaluation are parts of the R&D method, which uses the ADDIE model. The media was created in the form of a flipbook that combines learning evaluations, student worksheets (LKPD), and digital comics. The feasibility of the media was tested through media expert validation. The results were 26 out of 32 with a feasibility percentage of 81.25%, which places the media in the very good category. The media was used in Grade VI at SDN Sindang IV. The post-test results showed that most students achieved scores above the Minimum Completeness Criterion (KKM) for IPAS of 70. The study shows that comics can help achieve descriptive history learning objectives in elementary schools.

Siswa sekolah dasar kesulitan memahami urutan peristiwa sejarah secara runtut karena materinya abstrak dan kronologis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik pada materi materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia untuk pembelajaran kelas VI SD. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah bagian dari metode R&D, yang menggunakan model ADDIE. Media dibuat dalam bentuk flipbook yang menggabungkan evaluasi pembelajaran, LKPD, dan komik digital. Kelayakan media diuji dengan validasi ahli media. Hasilnya adalah 26 dari 32 dan

persentase kelayakan 81,25%, yang menempatkan media dalam kategori sangat baik. Media digunakan di Kelas VI SDN Sindang IV. Hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPAS sebesar 70. Penelitian menunjukkan bahwa komik dapat membantu tujuan pembelajaran sejarah secara deskriptif dicapai di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Persepsi siswa tentang identitas nasional, pembangunan nasional, dan hubungan antara peristiwa sejarah dengan kehidupan kontemporer semuanya dibentuk oleh pengajaran sejarah di sekolah dasar (Nuriafuri, 2024). Siswa diharapkan tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu memahami makna peristiwa, alur kronologis, serta dampaknya bagi masyarakat (Asmara, 2019). Praktiknya, teknik ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama masih sering mendominasi proses pendidikan Sejarah (Tafonao dkk., 2024). Siswa menjadi kurang terlibat akibat distribusi materi secara satu arah ini, yang menurunkan minat mereka dalam belajar (Aliyah dkk., 2025). Karakteristik konten sejarah yang mencakup hubungan sebab-akibat serta konsep kronologis yang bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar juga turut memperparah permasalahan tersebut.

Media pembelajaran adalah alat dan sarana penting dalam proses belajar mengajar atau KBM karena guru dan siswa melakukan interaksi atau pengiriman pesan selama proses tersebut (Riyadi dkk., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, bahan ajar di sekolah dasar kini perlu lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif serta preferensi belajar siswa saat ini (Arifin dkk., 2023). Anak-anak di sekolah dasar membutuhkan media yang dapat menarik minat mereka (Rahma dkk., 2025), sambil tetap membuat mereka fokus pada pelajaran, karena mereka tumbuh dalam dunia di mana teknologi, animasi, film, dan konten visual dinamis sudah menjadi hal yang biasa (Saputra dkk., 2021).

Telah terbukti bahwa bahan pembelajaran berbasis digital memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit, abstrak, atau membosankan ketika disajikan secara tradisional (Azzahra & Prasetyo, 2024). Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, menjelajahi pengetahuan secara visual, dan memahami konsep melalui simulasi, gambar, dan aktivitas interaktif, penggunaan media digital dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Faradina dkk., 2025). Komik interaktif, animasi pendidikan, dan aplikasi pembelajaran adalah contoh media yang memberikan siswa kebebasan untuk belajar secara mandiri, menikmati prosesnya, dan mengembangkan ikatan emosional dengan materi pelajaran (Sutomo & Kusmaryono, 2025). Hal ini mendorong perkembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan literasi digital pada siswa sekolah dasar sambil membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual (Kurnialillah & Nafi'ah, 2025).

Penerapan media canggih di kelas, seperti komik interaktif, animasi, dan visualisasi digital, belum optimal. Akibatnya, mempelajari sejarah sering kali gagal memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan siswa kesulitan untuk membayangkan peristiwa, memahami proses sejarah, serta melihat hubungan antara peristiwa-peristiwa tersebut (Syaifulloh & Saepudin, 2025). Hal ini menunjukkan pentingnya menciptakan bahan ajar

yang lebih kreatif dan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah sekaligus membuatnya lebih menyenangkan (Chalimi, 2024).

Berbicara tentang pengajaran sejarah, bahan visual seperti komik merupakan cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat kronologis dan penuh dengan peristiwa (Harismawan, 2020). Komik mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi teks dan gambar yang saling melengkapi, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan alur cerita, mengidentifikasi karakter utama, dan memperoleh pemahaman yang lebih konkret tentang latar belakang peristiwa (Nurlaina dkk., 2025). Informasi sejarah yang sebelumnya abstrak diubah menjadi narasi yang hidup, mudah dikuti, dan lebih menarik untuk dipelajari melalui presentasi visual ini (Kurniawan, 2020). Bagi siswa yang terbiasa melihat gambar, animasi, dan visual dinamis, media ini menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih realistis. Komik digital dapat membantu siswa lebih fokus, lebih terlibat, dan menyerap materi lebih cepat daripada jika mereka hanya membaca teks panjang tanpa bantuan visual, berkat penyampaiannya yang ringan namun edukatif (Mekalungi & Muhibin, 2025). Telah terbukti bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaktivitas ini meningkatkan literasi visual dan daya ingat siswa (Rahma dkk., 2024).

Komik digital lebih sering digunakan dalam pelajaran sains, literasi, dan bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, menurut penelitian sebelumnya. Penggunaan komik untuk konten sejarah, terutama dengan tema "Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia," masih jarang dilakukan dan adanya kebutuhan media ini dari hasil observasi di sekolah yang di jadikan implementasi yang menunjukkan bahwa materi tersebut merupakan salah satu topik sejarah yang kurang dipahami oleh siswa. Siswa dapat memahami sejarah, kronologi, tokoh-tokoh penjelajah, dan pengaruh mereka terhadap masyarakat, materi ini sebenarnya perlu divisualisasikan dengan kuat. Siswa sering kesulitan untuk membayangkan peristiwa-peristiwa masa lalu tanpa bukti visual yang jelas. Untuk menutup kesenjangan ini, komik sangat penting (Triayomi dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media komik digital interaktif yang terintegrasi dengan tautan LKPD, evaluasi mandiri, serta evaluasi pembelajaran di kelas, dan dilengkapi dengan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) untuk mendukung implementasi pembelajaran yang sistematis dan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak melalui validasi ahli serta mendeskripsikan hasil implementasinya dalam membantu pemahaman sejarah siswa, sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar yang inovatif, menarik, dan bermakna dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analyze, design, develop, implementation, dan evaluation (Mamonto dkk., 2025). Model ADDIE telah menjadi salah satu kerangka kerja pengembangan instruksional yang paling banyak digunakan di berbagai tingkat pendidikan (Siregar & Rhamayanti, 2025). Tempat penelitian adalah SDN Sindang IV, yang berada di wilayah Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI, SDN Sindang IV, yang berjumlah 31 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang ditentukan menggunakan teknik total sampling (sampling jenuh), yaitu hampir seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, dengan 1 siswa tidak dapat

mengikuti kegiatan karena tidak hadir pada saat pelaksanaan penelitian. Teknik total sampling dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dapat dijangkau sebagai sampel (Sugiyono, 2013).

Sebelum diujicobakan pada peserta didik, validasi media dilakukan oleh ahli media menggunakan lembar penilaian berskala 1–4 yang terdiri atas 8 indikator dan 32 butir pernyataan (skor minimum 8, skor maksimum 32). Aspek yang divalidasi meliputi: (1) Tampilan Media, (2) Kualitas Teks, (3) Ketahanan Media, (4) Penggunaan Media, (5) Keberfungsian Media, dan (6) Desain Media. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor dan Interpretasi

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0%-24,99%	Tidak Baik
25%-49,99%	Kurang Baik
50%-74,99	Baik
75%-100%	Sangat Baik

Jumlah Skor: (Jumlah Skor / Skor Maksimum) × 100%

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan: 0–25% = Tidak Baik, 26–50% = Kurang Baik, 51–75% = Cukup Baik, dan 76–100% = Sangat Baik. Selain itu, kelayakan media juga ditentukan berdasarkan kesimpulan validator, yaitu: (a) layak diujicobakan tanpa perbaikan, (b) layak diujicobakan dengan perbaikan, atau (c) tidak layak diujicobakan. Data hasil *post-test* dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan satu tahap uji coba lapangan, yaitu uji coba kelompok besar, yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VI. Sebelum uji coba dilakukan, peneliti meminta izin penelitian kepada sekolah dan mendapatkan persetujuan informasi dari pihak terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dan pembahasan berdasarkan tahapan model ADDIE: analyze, design, develop, implementation, dan evaluation (Sari dkk., 2025). Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Uraian pada bagian ini menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan, temuan pada setiap tahap, serta pembahasan terkait efektivitas media yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran sejarah.

Analyze

Model ADDIE, langkah pertama adalah analisis. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menemukan masalah pembelajaran, kebutuhan belajar, kondisi awal kelas, dan karakteristik siswa yang membentuk dasar perancangan media (Safitri & Aziz, 2022). Pada penelitian ini, proses analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas VI di SDN Sindang IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa masalah utama dalam pembelajaran IPAS, terletak pada bab 2 “Cerita tentang Indonesia Kita” materi "Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia" terletak pada sifat materi yang abstrak, kronologis, dan tidak memiliki banyak dukungan visual (Swistiyawati & Indrayani, 2024). Guru mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini masih didominasi oleh ceramah tanpa pemanfaatan media digital yang mendukung, sehingga

siswa mudah merasa jenuh, kehilangan konsentrasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami alur peristiwa Sejarah Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kejenuhan belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa (Ayshara & Kamil, 2025). Keadaan ini mengakibatkan siswa sering kali mengulangi pertanyaan, salah dalam menyebut urutan negara Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris, serta menghadapi kesulitan dalam membangun pemahaman kronologis secara menyeluruh (Nasution & Mahariah, 2025).

Karakteristik siswa kelas VI yang menunjukkan minat besar terhadap media visual seperti komik dan animasi (Lubis dkk., 2025). Peserta didik memerlukan alat belajar yang relevan, visual, dan memiliki narasi untuk mendukung pemahaman tentang urutan kedatangan berbagai bangsa asing ke Nusantara (Dewi, 2025). Kemampuan literasi visual siswa sudah baik (Rahman & Sugiarto, 2025), namun motivasi belajar mereka biasanya rendah saat materi disampaikan hanya lewat ceramah. IPAS tentang Sejarah adalah pelajaran yang paling sulit dimengerti siswa kelas VI, serta guru memerlukan media visual agar siswa tidak merasa jenuh (Utami & Atmojo, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menghubungkan kesenjangan itu melalui penyampaian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh siswa (Kristanti & Sujana, 2022).

Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menentukan solusi pengembangan media. Komik dipilih karena mampu menyajikan materi sejarah secara visual, kronologis, dan naratif melalui perpaduan teks dan gambar yang saling melengkapi. Oleh karena itu, tahap analisis ini menegaskan bahwa pengembangan komik diperlukan untuk membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih spesifik, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Pada tahap ini juga ditetapkan batasan pengembangan produk sehingga proses perancangan menjadi lebih fokus (Cahyadi, 2019). Batasan tersebut mencakup (1) media terpusat pada empat bangsa asing yang datang ke Indonesia (2) media berupa komik disertai tombol navigasi, LKPD, serta soal evaluasi (3) Media diuji coba hanya di satu sekolah, yakni SDN Sindang IV untuk siswa kelas VI dan (4) efektivitas media dievaluasi hanya berdasarkan hasil post-test dengan KKM IPS mencapai 70. Pembuatan batasan ini menjamin bahwa media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan kelas dan sejalan dengan ruang lingkup materi yang diajarkan. Hasil analisis secara keseluruhan memperlihatkan pentingnya pengembangan komik sebagai sarana pembelajaran yang dapat menyajikan peristiwa sejarah dengan cara visual, terstruktur, dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Cahyadi, 2019).

Design

Tahap desain adalah tahap penting di mana seluruh gagasan media komik mulai dirumuskan secara menyeluruh (Laksmi & Suniasih, 2021). Perancangan dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan buku IPAS Kelas VI Topik 1. Tujuan yang disusun (1) Melalui pembacaan komik sejarah, siswa mampu mengidentifikasi bangsa-bangsa asing yang datang ke Nusantara beserta tujuan kedatangannya dengan mencatat minimal 3 informasi yang benar. (2) Melalui kegiatan membuat Lini Masa, siswa secara berkelompok mampu menghubungkan secara kronologis peristiwa kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris secara runtut dan tepat. (3) Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok terkait urutan peristiwa sejarah yang telah disusun. Agar siswa benar-benar memahami sejarah secara kronologis, rumusan tujuan

ini menjadi arah utama dalam merancang alur cerita, isi dialog, dan penekanan visual komik. (Ramadanti & Bektiningsih, 2023).

Pada tahap desain juga ditentukan bentuk media komik digital ini diunggah ke platform *Heyzine Flipbook*. Komik ini memiliki integrasi LKPD digital yang dapat diakses melalui tautan di dalamnya, tombol navigasi yang memudahkan perpindahan halaman, dan animasi gambar yang menarik perhatian. Komik juga memiliki evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis berjumlah lima soal (Zahra dkk., 2024). Pilihan format ini didasarkan pada fakta bahwa media ini dapat digunakan baik untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran yang dipimpin guru (Ali dkk., 2024).

Proses desain juga mencakup pemilihan perangkat dan software yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan media. Laptop berspesifikasi menengah digunakan untuk mengembangkan komik, yang memiliki prosesor AMD Ryzen 5 3500U dan RAM sekitar 8 GB yang tersedia saat produksi. Perangkat ini menunjukkan bahwa pengembangan media tidak memerlukan keterampilan komputer yang luar biasa, sehingga guru lainnya dapat menggunakannya dengan mudah (Novita & Harahap, 2020). Menyusun tata letak halaman, menata ilustrasi, navigasi, dan halaman kuis semua dapat dilakukan dengan aplikasi Canva (Syahputra dkk., 2024). Sementara itu, kecerdasan buatan Gemini digunakan untuk membuat ilustrasi visual seperti kapal negara Eropa, pelabuhan Malaka, suasana Maluku, dan ekspresi tokoh untuk membuat komik lebih hidup (Ramadhan dkk., 2025) . Setelah desain komik selesai dan disimpan dalam PDF, Heyzine digunakan untuk mengubahnya menjadi buku flip interaktif.

Secara keseluruhan, tahap Design menghasilkan kerangka konseptual media yang mencakup tujuan pembelajaran, alur cerita, struktur isi, tampilan visual, serta spesifikasi fitur interaktif. Rancangan ini disusun untuk menyajikan materi sejarah secara kronologis, mengintegrasikan teks dan visual, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas tanpa memerlukan perangkat atau aplikasi khusus tambahan.

Develop

Proses mengubah rancangan media menjadi produk komik yang siap digunakan dikenal sebagai tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua ide yang telah direncanakan sebelumnya, termasuk ilustrasi, naskah, tata letak, interaktivitas, dan alat pendukung seperti LKPD dan evaluasi, digabungkan menjadi media pembelajaran yang lengkap (Safitri & Aziz, 2022). Proses pengembangan media diawali dengan penyusunan naskah menggunakan perangkat lunak Microsoft Word. Pada tahap ini, peneliti membaca dan menelaah materi pembelajaran secara berulang, kemudian menyederhanakan alur cerita serta dialog agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penyusunan naskah dilakukan dengan tetap mengacu pada kurikulum yang berlaku, khususnya materi resmi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI Kelas VI. Penyusunan naskah, peneliti memperhatikan beberapa aspek utama, yaitu penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, kesinambungan alur cerita yang runtut, pemilihan diksi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta penempatan tokoh anak bernama Raka sebagai pusat cerita untuk meningkatkan kedekatan emosional siswa dengan materi pembelajaran.

Pembuatan ilustrasi visual adalah peneliti menggunakan kombinasi kecerdasan buatan Gemini dan aplikasi desain Canva untuk membuat ilustrasi awal yang disesuaikan dengan konteks sejarah. Ini termasuk latar pelabuhan Maluka, kapal layar negara Eropa, suasana Banten, dan ekspresi manusia. Proses penyuntingan lanjutan menggunakan Canva digunakan untuk meningkatkan ilustrasi. Ini termasuk mengubah tata letak,

menambah teks ke setiap halaman, dan mengatur komposisi visual. Kombinasi antara pemanfaatan kecerdasan buatan dan pengolahan manual oleh peneliti menghasilkan ilustrasi yang bersifat unik, karena seluruh proses akhir pengolahan gambar dilakukan secara mandiri oleh peneliti. Jumlah ilustrasi disesuaikan untuk memenuhi persyaratan storyboard, dengan total 16 ilustrasi. Peneliti memastikan bahwa gambar disajikan secara jelas, tidak terlalu padat, dan menggunakan warna yang kontras untuk membuatnya mudah dipahami oleh siswa dengan tingkat literasi visual yang berbeda.

Komik kemudian diubah menjadi flipbook melalui platform Heyzine untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif. Pada tahap ini, fitur telah ditambahkan. Ini termasuk tombol navigasi next dan previous, efek transisi halaman, hyperlink ke LKPD digital, dan tautan ke halaman evaluasi versi mandiri dan kelas. Agar tetap sesuai dengan karakteristik pembelajaran tatap muka, komik tidak menggunakan narasi audio. Sebaliknya, menggunakan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), siswa diberi kesempatan untuk membaca bersama guru. Menggunakan Canva AI, evaluasi ini menghasilkan dua versi. Pertama adalah versi kelas yang ditampilkan melalui proyektor dan dijawab siswa di kertas; yang kedua adalah versi mandiri, yang memiliki timer, sistem benar-salah otomatis, dan opsi untuk screenshot hasil. Terdapat lima tes evaluasi yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman sejarah secara menyeluruh.

Pembuatan LKPD yang berfungsi sebagai pendamping komik. Beberapa komponen penting LKPD, yang dibuat menggunakan Canva, termasuk kegiatan membaca komik dan mencatat informasi, penyusunan draft lini masa, instruksi untuk membuat timeline karton, refleksi kelompok, dan aktivitas presentasi. LKPD disusun untuk mendukung pembelajaran proyek (project-based learning). Sesuai rencana pembelajaran mendalam (RPM) yang telah buat.Komik, LKPD, dan evaluasi dikemas secara terintegrasi dalam satu flipbook sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengaksesnya. Setiap komponen memiliki kode QR dan hyperlink yang menghubungkannya, sehingga pengguna tidak perlu membuka banyak aplikasi. Media yang dikembangkan dapat diakses secara daring melalui tautan berikut: https://heyzine.com/flip-book/9577261b53.html Tampilan media komik digital yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Komik

Implementation

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik sebelum diujicobakan pada peserta didik. Validasi diperlukan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi aspek teknis, estetis, dan pedagogis sesuai standar pengembangan media pembelajaran. Data yang valid adalah data yang menggambarkan kondisi objek secara tepat dan tidak menyimpang dari kenyataan (Ustiawaty dkk., 2020). Dengan demikian, proses validasi menjadi langkah awal yang krusial untuk menilai apakah media yang dikembangkan benar-benar mampu menjawab kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media ditampilkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Rekapitulitas hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	Tampilan Media	6	8	75,00%
2	Kualitas Teks	3	4	75,00%
3	Ketahanan Media	4	4	100%
4	Penggunaan Media	7	8	87,50%
5	Keberfungsian Media	3	4	75,00%
6	Desain Media	3	4	75,00%
Total		26	32	81,25%

Kategori Validitas: Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli media menunjukkan total skor 26 dari skor maksimum 32, dengan persentase kelayakan sebesar 81,25% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Validator tidak memberikan saran maupun masukan terhadap media yang dikembangkan, dan menyimpulkan bahwa media komik layak untuk diujicobakan tanpa perbaikan.

Temuan ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran digital untuk anak usia sekolah dasar harus mengutamakan kejelasan visual, interaktivitas yang proporsional, serta instruksi yang ringkas untuk menunjang kemandirian belajar (Ali dkk., 2024). Dengan demikian, hasil perbandingan kedua tabel menunjukkan bahwa media layak untuk diujicobakan dan berpotensi memberikan dampak positif dalam pembelajaran, namun tetap memerlukan revisi minor sesuai masukan ahli agar hasil implementasinya lebih optimal.

Media komik kemudian digunakan dalam pelajaran di kelas VI SDN Sindang IV setelah dinyatakan layak. Ini dilakukan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang telah dibuat sebelumnya. Implementasi dilakukan satu kali dalam satu pertemuan selama 4 x 35 menit, menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL). Tujuan implementasi adalah untuk mengevaluasi berbagai faktor, termasuk keterpakaian media, kesesuaian alur pembelajaran, kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa, dan keterlibatan siswa dalam memahami materi sejarah.

Pelaksanaan dimulai pada tahap kegiatan awal, ketika guru membangun suasana belajar yang berkesadaran dan menggembirakan melalui doa, salam, *ice breaking*, dan tanya jawab apersepsi. Guru memunculkan pertanyaan pemantik seperti “Bangsa asing apa saja yang kalian ketahui pernah datang ke Nusantara?” dan “Mengapa bangsa asing tertarik datang ke Indonesia?” untuk menggali pengetahuan awal siswa. Informasi dari asesmen awal ini menjadi dasar untuk mengetahui kesiapan dan persepsi awal siswa sebelum menggunakan komik digital. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran,

membentuk kelompok, membagikan LKPD, dan menjelaskan alur kegiatan mulai dari membaca komik, mencatat informasi penting, hingga membuat proyek lini masa.

Pada kegiatan inti, guru menerapkan sintak PJBL secara utuh. Proses pemahaman dimulai melalui pembacaan komik digital secara berkesadaran. Guru menayangkan komik melalui proyektor dan mengajak siswa membaca secara bergiliran, satu dialog atau satu narasi setiap siswa. Tempo membaca dibuat perlahan, jelas, dan terkendali agar siswa tidak terburu-buru mengikuti alur cerita. Pada bagian tertentu, guru memberikan jeda untuk memberikan pertanyaan esensial mengenai bangsa yang pertama tiba, tujuan kedatangan, atau peristiwa yang muncul pada komik. Guru juga mengulang beberapa bagian komik untuk menegaskan informasi yang dianggap penting. Pada fase ini, siswa mengerjakan bagian pertama LKPD dengan mencatat minimal tiga informasi penting secara individu, kemudian menggabungkannya dalam kelompok.

Seluruh anggota kelompok memahami alur komik, siswa memasuki fase aplikasi, yaitu penyusunan proyek "Lini Masa Ceritaku". Siswa mendiskusikan hasil catatan individu, menyusun urutan kedatangan Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris sesuai informasi dari komik, menuliskan tujuan kedatangan, peristiwa penting, serta menambahkan ilustrasi pendukung. Guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberi arahan, pendampingan, serta umpan balik langsung selama siswa bekerja. Pada akhir kegiatan inti, setiap kelompok mempresentasikan lini masa yang telah dibuat, menyampaikan urutan peristiwa secara runtut, dan menjelaskan informasi yang mereka anggap paling penting. Dan melakukan refleksi kelompok.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan evaluasi berupa tes tulis berisi 5 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Selanjutnya guru memfasilitasi sesi refleksi melalui tanya jawab terkait bagian mana dari komik yang paling membantu pemahaman, kesulitan yang dihadapi, serta hal baru yang dipelajari. Siswa kemudian diberi kesempatan mengajukan pertanyaan lanjutan sebelum guru menutup pembelajaran, memimpin doa, dan mengarahkan siswa merapikan kelas.

Seluruh proses implementasi didukung oleh asesmen yang mencakup asesmen awal, asesmen proses, dan asesmen akhir. Asesmen proses dilakukan menggunakan lembar observasi dan rubrik penilaian kinerja yang menilai aspek membaca berkesadaran, keaktifan diskusi, kerja sama, dan tanggung jawab. Asesmen akhir mencakup penilaian produk *timeline*, portofolio catatan individu, dan tes tulis.

Siswa sangat menyukai penggunaan media komik selama proses implementasi. Siswa lebih mudah memahami peristiwa sejarah yang sebelumnya dianggap abstrak berkat tampilan visual, alur cerita, dan fitur navigasi. Selain itu, interaksi siswa dengan media ditunjukkan melalui partisipasi mereka dalam diskusi kelompok dan presentasi hasil penyusunan lini masa. Hasilnya menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam belajar sejarah.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM IPAS sebesar 70, sehingga dinyatakan tuntas dalam memahami materi. Hasil posttest digunakan secara deskriptif untuk menggambarkan ketercapaian pembelajaran, bukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara komparatif. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dan berpotensi mendukung pembelajaran sejarah di sekolah dasar, khususnya pada materi kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia.

Evaluation

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran komik yang telah dikembangkan

berguna, relevan, dan efektif. Dalam penelitian ini, evaluasi tidak dilakukan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar eksperimental; sebaliknya, evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk selama proses pengembangan dan implementasi.

Tiga sumber utama digunakan untuk evaluasi media: hasil validasi ahli media, hasil implementasi pembelajaran di kelas, dan hasil evaluasi belajar siswa (post-test). Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa komik memiliki persentase kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori baik/cukup valid. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dengan revisi minor sesuai dengan rekomendasi validator. Perbaikan media bergantung pada saran ahli, terutama untuk membuat tampilan visual dan kejelasan navigasi lebih ramah bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran IPAS kelas VI SDN Sindang IV. Hasil observasi dan refleksi pembelajaran menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka memahami materi sejarah yang bersifat kronologis, dan mendukung aktivitas pembelajaran berbasis proyek dengan menyusun lini masa. Siswa sangat antusias, terlibat dalam diskusi, dan dapat menyajikan rangkaian peristiwa sejarah secara runtut.

Hasil evaluasi belajar pasca-tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPAS sebesar 70. Temuan ini tidak digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara komparatif; sebaliknya, mereka digunakan secara deskriptif untuk menggambarkan ketercapaian pemahaman siswa setelah menggunakan media. Oleh karena itu, evaluasi pada tahap ini difokuskan pada ketercapaian tujuan pembelajaran dan keberfungsian media dalam konteks kelas.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik layak dan bermanfaat, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah validator yang terbatas dan implementasi yang hanya dilakukan di satu sekolah. Oleh sebab itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak ahli, melakukan uji coba pada skala yang lebih luas, serta menggunakan desain penelitian eksperimen untuk mengukur efektivitas media secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Penelitian ini membuat komik berbasis model ADDIE untuk materi Kedatangan bangsa-bangsa Asing ke Indonesia untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah dasar masih berfokus pada ceramah. Akibatnya, siswa kesulitan memahami kronologi peristiwa secara runtut. Komik menjadi solusi karena menggabungkan narasi visual, dialog sederhana, LKPD digital, dan evaluasi pembelajaran dalam satu flipbook. Tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian kurikulum IPAS, karakteristik perkembangan kognitif siswa, serta kemudahan penggunaan oleh guru. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa komik berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dengan revisi minor. Implementasi di kelas VI SDN Sindang IV memperlihatkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman kronologis kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris, serta mendukung pembelajaran berbasis proyek melalui penyusunan lini masa. Secara keseluruhan, komik yang dikembangkan dinilai layak, praktis, dan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang efektif dan bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aliyah, S., Pranoto, R. A., Agustin, E. R., & Trisetiyoko, D. (2025). Peran Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *11*(1), 64–74. https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.952

Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. (2023). Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 1–10.

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, *2*(2), 105–120. https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940

Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(2), 3053–3066. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677

Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD*, *1*(1), 40–55.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Chalimi, I. R. (2024). Problematika Pembelajaran Bermuatan Materi Sejarah Lokal. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(2 Mei), 2091–2102. https://doi.org/10.58230/27454312.432

Dewi, A. C. (2025). Media Visual sebagai Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(3), 76–91. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.52

Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 866–874. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034

Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *2*(1), 40–50. https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634

Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 202–213. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908

Kurnialillah, A., & Nafi'ah, J. (2025). The implementation of interactive wordwall media as a strategy to enhance Student engagement in civics education at elementary school. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, *11*(2), 124–137. https://doi.org/10.46963/mpgmi.v11i2.2791

Kurniawan, H. (2020). Infografik Sejarah Dalam Media Sosial: Tren Pendidikan Sejarah Publik. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, *14*(2), 1. https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p1-13

Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 56–64. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911

Lubis, A. J. M., Finni'mah, D. K. A., Sari, V. I., & Andrian, F. (2025). Penggunaan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kls Iv Sd/Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(4), 4841–4853. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4336

Mamonto, T. Y., Rahayu, D., & Apia, G. (2025). Pengembangan Media Board Game "Pacaroli" Pada Keterampilanmembacapermulaansiswa Kelasisdmuhammadiyah Aimas. *Jurnal Lensa Pendas*, *10*(1), 116–126. https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4387

Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kearifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 231–240. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21936

Nasution, M. F., & Mahariah. (2025). Problematika Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: *Borneo : Journal of Islamic Studies*, *6*(1), 146–158. https://doi.org/10.37567/borneo.v6i1.4419

Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. Informatika. *INFORMATIKA*, *8*(1), 36–44. https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532

Nuriafuri, R. (2024). Konsep Dasar Sejarah Membentuk Karakter Serta Integrasinya Pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, *2*(4), 155–158.

Nurlaina, N., Nurmi, N., & Nurlaili, N. (2025). Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Sejarah di MI Negeri 44 Pidie. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *2*(1), 255–258.

Rahma, E. M., Dwiyanti, A. N., Budiarti, W. N., Umayah, U., Riwanto, M. A., Winandika, G., & Wulandari, M. P. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 303–313.

Rahma, N. T., Suratmi, & Nurani, D. C. (2025). Studi Pendahuluan: Pengembangan E-LKPD Berorientasi ESD Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Kelas VI SD. *Satya Widya*, *41*(1), 74–88. https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p74-88

Rahman, R. F., & Sugiarto, E. (2025). Literasi Visual Siswa Kelas Vii Mts Nurul Islam Semarang Dalam Berkarya Seni Lukis Bermuatan Lingkungan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 326–340. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33834

Ramadanti, A. R., & Bektiningsih, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *6*(3), 506–515. https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053

Ramadhan, O., Sari, I. U., & Sularno, S. (2025). Evolusi Multimodal AI dalam Pendidikan: Inovasi GPT-5, Gemini Ultra, dan Transformasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, *3*(2), 75–80. https://doi.org/10.47233/jiska.v3i2.2127

Riyadi, N. B. T. P., Damayanti, S., Amelia, D., Kurniawati, W., & Husna, A. A. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual Upin & Ipin Episode Ekosistem Dalam Membantu Pemahaman Peserta Didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *Satya Widya*, *41*(2), 132–145. https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i2.p132-145

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 51–59.

Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa

Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, *6*(3), 167–182. https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126

Sari, L. I. P., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, *10*(1), 55–63. https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4202

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, *3*(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung. http://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono

Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Literature Review: Penggunaan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *5*(1), 101–112. https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074

Swistiyawati, N. L. P., & Indrayani, I. A. M. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Ipas Di Kelas Ii Sd No. 5 Taman. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, *5*(2), 1316–1324. https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1622

Syahputra, F., Sabrina, E., Abdurrahman, U., Siregar, W. Y., Munawwar, M., Ilham, M. N., & Pulungan, W. A. (2024). Perancangan Desain Aplikasi Edukasi Komputer Berbasis Mobile Dengan Quiz Interaktif Menggunakan Canva. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(5), 11006–11011. https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11718

Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Melalui Alat Dan Media Berbasis Digital. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, *6*(1). https://ejurnals.com/ojs/index.php/ipn/article/view/854

Tafonao, W. H., Manik, A. C., Hulu, M. P. S., & Hasibuan, Y. S. D. (2024). Efektivitas Metode Ceramah dan Diskusi terhadap Pemahaman Materi Sejarah Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Toga Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 100–106. https://doi.org/10.56211/toga.v1i3.973

Triayomi, R., Wibagso, S. S., Setiahati, I. P., & Sukarman, S. (2023). Analisis Kebutuhan Perancangan Website Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(3), 1446–1453. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5231

Ustiawaty, J., Andriani, H., istiqomah, ria, Sukmana, D., Fardani, R., Auliya, N., & Utami, E. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.

Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6300–6306. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716

Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook ”Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 615–623. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998