

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK KERAGAMAN BUDAYA BERBASIS CANVA  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN SIKAP NASIONALISME SISWA  
SD**

Linda Prahastiwi<sup>1</sup>, Insanul Qisti Barriyah<sup>2</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>SD Negeri 1 Pangenrejo  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
<sup>1</sup>lindaprahastiwi@yahoo.com, <sup>2</sup>insanul\_qisti@ustjogja.ac.id,  
<sup>3</sup>trismnagb@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to produce Canva-based cultural diversity comic media, determine the feasibility and effectiveness of Canva-based cultural diversity comic media in increasing creativity and nationalistic attitudes in fourth grade elementary school students. Development research was carried out using the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Based on the results of research and development, it shows that (1) learning comic media is suitable for use in learning. According to material experts and learning media experts, comic media products are in the "good" category. (2) there is an increase in creativity and nationalistic attitudes between the control class and the experimental class. All tests and research results show that learning comic media has a positive and significant effect on students' motivation to learn Indonesian and students' reading comprehension skills. Eligibility is obtained after being tested by media validators and practical validators. The results of the media feasibility test showed a good percentage (88.7%) in terms of material, a good percentage (86.4%) in terms of cultural diversity comic media, a good percentage (85.8%) in terms of learning design. Limited trials were also carried out by researchers, the percentage results were very good (92.5%). Meanwhile, the small group trial had a good percentage (85.7).*

*Keywords: cultural diversity comics, creativity, nasionalism*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik keragaman budaya berbasis canva, mengetahui kelayakan dan keefektifan media komik keragaman budaya berbasis canva terhadap peningkatan kreativitas dan sikap nasionalisme siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, menunjukkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran, produk media komik berkategori "baik". (2) terdapat peningkatan kreativitas dan sikap nasionalisme antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Kelayakan didapat setelah diujikan oleh validator media maupun validator praktis. Hasil dari uji kelayakan media didapat persentase baik (88,7%) dari segi materi, persentase baik (86,4%) dari segi media komik keragaman budaya, persentase baik (85,8%) dari segi desain pembelajaran. Uji coba terbatas juga dilakukan peneliti, hasil persentase sangat baik (92,5%). Sedangkan pada uji coba kelompok kecil memiliki persentase baik (85,7).

**Kata Kunci:** komik keragaman budaya, kreativitas, sikap nasionalisme

### **A. Pendahuluan**

Di era revolusi industri 4.0 ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting atau dapat dikatakan bahwa pendidikan ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi. Melalui pendidikan tidak hanya kecerdasan yang dibentuk namun juga membentuk sikap seseorang agar memiliki tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Suwartini, 2017). Pendidikan menjadi ujung tombak untuk membangun sikap nasionalisme para pemuda, karena pendidikan merupakan ujung tombak untuk membangun manusia Indonesia yang seutuhnya. Pembangunan sikap nasionalisme pada dasarnya merupakan proses pendidikan karakter untuk membangun karakter bangsa, sehingga tidak dipungkiri pembangunan sikap nasionalisme

merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Peraturan tersebut merupakan respon dari hasil penelitian yang menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tergolong rendah sehingga dengan adanya proses pendidikan karakter yang maksimal, maka diharapkan kualitas pendidikan di Indonesia semakin berkualitas dan meningkat (Rosidin et al. 2019). Pendidikan dasar memiliki posisi strategis dalam rangka menanamkan nilai-nilai moral guna membangun generasi yang berkualitas unggul, tangguh, dan memiliki karakter yang kuat". Sekolah merupakan suatu sarana pendidikan yang digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi timbal balik yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik. Sejalan dengan pembukaan UUD 1945 bahwa upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan yang harus di capai, salah satu upaya yang dilakukan adalah peningkatan mutu pendidikan yang dapat ditempuh dengan melakukan perbaikan pada komponen pembelajaran di sekolah. Pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin dan tidak membosankan agar siswa fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menjembatani siswa untuk memahami materi. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pencapaian pembelajaran (Puspitarini dan Hanif, 2019).

Media pembelajaran dapat mengiringi penjelasan guru sehingga

siswa lebih mudah memahami hal yang dijelaskan. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dan tidak berbeda-beda di antara siswa yang lain. Siswa tetap memiliki imajinasi tetapi lebih terarah dan lebih tertata. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar. Karena dapat membantu proses komunikasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Pembelajaran tanpa menggunakan media komunikasi yang terjadi akan tidak maksimal dan proses pembelajaran juga akan berlangsung secara tidak optimal. Ada tiga aspek utama keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar (Rokhimah, 2023). Namun sering terjadi ketidakselarasan antara ketiga aspek tersebut. Oleh karena itu, saat ini banyak dikembangkan media pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif guna menumbuhkan minat

dan motivasi peserta didik dalam belajar; salah satunya adalah komik (Suwono, 2011).

Menurut Daryanto komik adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, komik juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar mereka karena melalui penggunaan visualisasi karakter dan cerita yang erat terkait dengan gambar-gambar, komik memberikan elemen hiburan kepada peserta didik (Rohani, 2014). Komik merupakan salah satu bacaan yang paling diminati bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga oleh sebagian orang dewasa. Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar, panel-panel dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon teks. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan suatu alur cerita.

Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif (Khasanah et al., 2019). Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat (Fabiana Meijon Fadul, 2019; Faizah, 2009) yang menyatakan bahwa “siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita.” Melalui penokohan dalam komik, nilai-nilai karakter dapat disampaikan kepada para siswa. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter Pancasila melalui penokohan dalam cerita komik tersebut (Kurniati, 2017; Wahyudi, 2010). Adanya media komik diharapkan akan mempermudah proses belajar mengajar, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak. Dalam hal inilah komik berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang lebih konkret dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan nilai-nilai karakter (Kurnia Wardani, 2013).

Penggunaan media komik keragaman budaya yang menarik

mampu menjadikan seseorang termotivasi dan mau mengeksplor kreativitas dalam dirinya serta dapat menumbuhkan sikap nasionalisme pada diri siswa. Peningkatan kreativitas dilakukan menggunakan media yang fleksibilitas dan kebaruan dalam kriteria baik, sedangkan aspek orisinalitas memenuhi kriteria cukup baik (Ummah et al., 2019).

Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4, bahwa siswa di kelas 4 ketika diberi tugas untuk membuat proyek, masih sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru. Maka dengan ini dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa masih kurang. Siswa masih membuat tugas proyek sesuai dengan yang dicontohkan guru. Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan di kelas 4, terlihat bahwa sikap nasionalisme masih rendah. Sebanyak 70 % siswa belum memiliki rasa bangga terhadap budaya yang beragam. Siswa cenderung mengikuti kebudayaan asing yang menurut mereka lebih modern dan menganggap bahwa budaya Indonesia merupakan budaya yang kuno.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini media yang akan

digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan sikap nasionalisme siswa adalah media komik keragaman budaya berbasis canva. Keefektifan media komik dalam pembelajaran budaya perlu dibuktikan dengan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya (Solihah et al., 2022) diperoleh temuan bahwa efisiensi media komik digital menunjukkan efisiensi barang media digital yang memuat pendidikan karakterberada pada kategori sedang. Kategori ini menunjukkan kegunaan dan potensi pendidikan produk media komik digital (Kustianingsari & Dewi, 2021). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komik membantu membangkitkan minat anak-anak untuk belajar dan mengajari mereka cara memvisualisasikan cerita sehingga mereka dapat menyimpan informasi lebih lama (Daulay, 2021).

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian diatas dapat ditarik garis besar bahwa pembelajaran menggunakan komik memberikan dampak positif dari berbagai sisi, baik dari hasil belajar, motivasi belajar, minat

belajar keterampilan membaca dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dianggap penting bagi peneliti untuk mengadakan penelitian Pengembangan Media Komik Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Kreativitas dan Sikap Nasionalisme Siswa kelas 4. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: (1) menghasilkan media komik keragaman budaya yang menarik, dan (2) mengetahui efektifitas media komik keragaman budaya untuk meningkatkan kreativitas dan sikap nasionalisme siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Pangenrejo ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan dengan pengembangan media komik keragaman budaya berbasis canva. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), pelaksanaan (implementation) dan evaluasi. Adapun tahapan dari model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:

### 1. Analisis (analyze)

Pada tahap ini dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pengembangan berupa analisis kebutuhan mendasar yang ditemui sehingga diupayakan perlu adanya produk media komik keragaman budaya berbasis canva bagi siswa dalam pembelajaran Seni Rupa dan Pendidikan Pancasila.

### 2. Desain (design)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran menggunakan komik keragaman budaya berdasarkan hasil dari tahap analisis serta dilakukan validasi oleh validator (ahli media dan ahli materi).

### 3. Pengembangan (development)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media komik keragaman budaya yang sudah direvisi dan divalidasi berdasarkan masukan dari para ahli, serta dilakukan uji coba produk yang dikembangkan terhadap uji coba perorangan yaitu guru dan uji coba kelompok kecil yaitu beberapa siswa guna memperoleh saran perbaikan.

### 4. Pelaksanaan (implementation)

Tahap pelaksanaan dilakukan di kelas yang menjadi subjek uji coba kelompok besar dengan diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket persepsi mengenai produk yang dikembangkan.

#### 5. Evaluasi (evaluation)

Pada tahap ini bertujuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan, meliputi:

- a. Uji Validitas untuk memeriksa kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta kegrafikan dari media pembelajaran yang dikembangkan
- b. Uji Efektifitas untuk menguji tingkat kepraktisan produk penelitian berupa kemudahan penggunaan, pemanfaatan waktu pembelajaran, manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket terbuka yang diberikan kepada tim ahli materi, tim

ahli media dan kepada subjek uji coba kelompok kecil yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan kelayakan media komik keragaman budaya. Instrumen sebagai berikut: (a) Angket penilaian kelayakan produk untuk ahli materi, (b) Angket penilaian kelayakan produk untuk ahli media, (c) Angket kelayakan RPP untuk ahli RPP (d) Angket kreativitas siswa, dan (e) Angket sikap nasionalisme siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah komik keragaman budaya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan pembelajaran ADDIE

#### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang nantinya dipergunakan untuk membuat produk, yang meliputi:

##### a. Analisis kebutuhan

Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan yaitu siswa kelas 4 masih tergolong pada usia operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan media yang konkret

berupa gambar. Selain itu, siswa gemar membaca buku nonteks yang bergambar atau komik hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara kepada siswa bahwa 89% siswa gemar membaca buku bergambar atau komik. 3) Tugas proyek yang ada dalam big komik tematik integratif meningkatkan kreativitas dan gotong royong.

b. Analisis produk

Komik keragaman budaya berisi materi yang berupa gambar dilengkapi dengan balon teks yang menceritakan tentang keragaman budaya dan mengandung nilai-nilai nasionalisme.

2. Desain (*Design*)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran komik adalah sebagai berikut :

a. Membuat rancangan alur cerita.

Alur yang dibuat tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing. Alur yang pertama tentang macam-macam batik, kedua cara membuat batik, dan yang ketiga tentang melestarikan batik.

b. Membuat desain komik.

Membuat 2 tokoh utama yaitu Gayatri berasal dari Purworejo dan Maheswara berasal dari Kebumen. Kedua tokoh tersebut bersahabat dan saling menghargai satu sama lain. Desain komik keragaman budaya dibuat menggunakan canva dalam bentuk cetak maupun non cetak (*e-book*).

3. Pengembangan (*Development*)

Media komik keragaman budaya ini dikembangkan guna memudahkan guru saat penyampaian materi pelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pelajaran mengenal komik dan batik pada mata pelajaran Seni Rupa serta materi cinta tanah air pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Materi pada media komik keragaman budaya dibuat menggunakan referensi dari modul ajar dan modul pembelajaran yang digunakan di kelas, memastikan bahwa substansi materi itu akurat. Media diberikan dengan cara yang mudah dipahami bagi siswa. Media komik keragaman budaya didesain dengan sangat menarik dan

pembahasan materinya dijelaskan secara detail.

#### 4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahapan dimana komik keragaman budaya diujicobakan dalam kelas kecil terlebih dahulu untuk melihat kepraktisan komik yang dibuat. Komik keragaman budaya diujicobakan kepada 10 siswa. Setelah menggunakan komik keragaman budaya, siswa diberikan angket untuk mengukur kepraktisan komik. Hasil dari uji coba kelas kecil dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Media dalam Kelas Kecil**

<b>Kelas Eksperimen</b>		
No	Aspek Penilaian	Persentase Skor (%)
1.	Ukuran tulisan dapat dibaca dengan jelas	86
2.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	82
3.	Gambar pada komik jelas	84
4.	Materi dalam komik mudah dipahami	88
5.	Cerita pada komik membuat saya senang belajar	86
6.	Saya merasa terhibur setelah membaca komik ini	86
7.	Setelah membaca komik ini, saya tertarik mencari informasi tentang keragaman budaya	88
Rata-rata persentase skor		85,71

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa skor kepraktisan komik

pembelajaran adalah sebesar 85,71 % yang dapat disimpulkan bahwa komik pembelajaran keragaman budaya hasil pengembangan praktis. Kepraktisan komik sebagai media pembelajaran sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana usia sekolah dasar ada pada tahap operasional konkret yaitu siswa sekolah dasar senang dalam proses pembelajaran dengan media yang nyata dan menarik.

#### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini disebut dengan tahap penilaian yang dilakukan untuk memvalidasi produk yang dibuat dengan uji ahli produk. Tujuan dari uji validasi produk adalah untuk mengetahui seberapa layak dan unggulnya produk yang telah dirancang. Uji ahli (uji materi, media pembelajaran, dan desain pembelajaran) dan uji coba produk (uji coba perorangan dan kelompok kecil) digunakan untuk menilai kualitas komik keragaman budaya dengan menggunakan metode ilmiah.

**Tabel 2 Konversi Tingkat Pencapaian**

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi
-----------------	---------------------	-------------

Uji Ahli Materi	88,7	Baik
Uji Ahli Media	86,4	Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	85,8	Baik
Uji Coba Perorangan.	92,5	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	85,7	Baik

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa komik keragaman budaya memiliki persentase baik (88,7%) dari segi materi, persentase baik (86,4%) dari segi media komik keragaman budaya, persentase baik (85,8%) dari segi desain pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, komik memperoleh persentase sangat baik (92,5%). Sedangkan pada uji coba kelompok kecil memiliki persentase baik (85,7).

Adapun saran dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran antara lain: (1) terdapat beberapa kalimat terlalu panjang, (2) beberapa penggunaan tanda baca masih kurang tepat, (3) materi pengetahuan masih perlu ditambahkan, (4) judul dibuat lebih menarik, (7) gambar dibuat konsisten dan sama. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba

kelompok kecil diketahui bahwa media pembelajaran komik digital memiliki kualifikasi baik dan sangat baik yang menunjukkan layak untuk diproduksi.

Komik keragaman budaya digunakan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan komik. Secara sederhana, alur pemanfaatan komik keragaman budaya dalam pembelajaran adalah (1) guru memberikan pengarahannya penggunaan komik keragaman budaya beserta pengerjaan lembar kreativitas (2) siswa membaca komik keragaman budaya secara berkelompok. (3) Siswa mengerjakan lembar kreativitas untuk mata pelajaran Seni Rupa dan Pendidikan Pancasila, (4) Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas (5) Siswa membuat proyek kreatif yang memodifikasi tugas proyek yang ada di komik keragaman budaya (membuat sketsa batik dan mendeskripsikannya) (5) Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan masing-masing hasil proyeknya.

Hasil peningkatan kreativitas dan sikap nasionalisme didapat dari perolehan nilai pos-test yang dianalisa menggunakan Uji-t dengan nilai pre-test sebagai kovarian. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran, produk media komik berkategori "baik". (2) terdapat peningkatan kreativitas dan sikap nasionalisme antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Kelayakan didapat setelah diujikan oleh validator media maupun validator praktis. Hasil dari uji kelayakan media didapat persentase baik (88,7%) dari segi materi, persentase baik (86,4%)

dari segi media komik keragaman budaya, persentase baik (85,8%) dari segi desain pembelajaran. Uji coba terbatas juga dilakukan peneliti, hasil persentase sangat baik (92,5%). Sedangkan pada uji coba kelompok kecil memiliki persentase baik (85,7).

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1850-1858.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140-3147.
- Kurnia Wardani, T. (2013). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2), 230–243. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2418>.
- Kurniati, L. (2017). Pembelajaran Kontekstual Open Ended Problem Solving Dengan Komik Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan

Pemecahan Masalah. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(1), 34–41.

Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rokhimah, E. D. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican 1(Skripsi)*. Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, Kediri.

Siswono, T. Y. E., & Ramdhani, S. (2023). *Pengembangan Big Komik Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Karakter Gotong Royong Materi Sifat Sifat Cahaya Bagi Siswa Kelas 4*. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 18-33.

Suwono, H. (2011). *Workshop Subject Specific Pedagogy Pendidikan Profesi Guru : Panduan Belajar Pengembangan Media Mata Pelajaran Biologi*. Universitas Negeri Malang. Malang.