

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MENGGUNAKAN PIXTON PADA MATERI SEPERTI APAKAH BUDAYA DAERAH KU

Lailani Rahmadina¹, Yuli Mulyawati, M.Pd², Fitri Anjaswuri, M.Pd³,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
e-mail : lailanirahmadina38@gmail.com¹, yuli_mulyawati@unpak.ac.id²,
fitriajaswuri@unpak.ac.id³

ABSTRACT

Lailani Rahmadina. 037121131. This study aims to develop and assess the feasibility of Comic Media Using Pixton in Materials Such as What is My Regional Culture, for grade V students of Ciheuleut State Elementary School 02. This type of research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The resulting products were validated by media, language, and material experts, then tested in class V to evaluate their responses. The results of this study show that the response of students and teachers to this comic media is very positive, with a percentage of assessment of 94% from media experts 98%, from linguists 98%, from material lecturers 96% and from teacher experts 94%. This shows that comic media uses pixton for teaching media on materials such as whether the culture of my region that has been developed has been effective and very feasible to use. The implications of this research are expected to help teachers in learning and can improve the quality of comic media in schools.

Keywords: Comics, Pixton, Development

ABSTRAK

Lailani Rahmadina. 037121131. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan Media Komik Menggunakan Pixton Pada Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku, terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 02. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli media, Bahasa, dan materi, kemudian diuji coba pada kelas V untuk mengevaluasi respon mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan respon siswa dan guru terhadap media komik ini sangat positif, dengan presentase penilaian 94% dari ahli media 98%, dari ahli Bahasa 98%, dari ahli dosen materi 96% dan ahli materi guru 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik menggunakan pixton untuk media ajar pada materi seperti apakah budaya daerahku yang telah dikembangkan telah efektif dan sangat layak digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas dalam media komik di sekolah.

Kata Kunci: Komik, Pixton, Pengembangan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin pesat hingga masa modern yang sudah berkembang untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Hal ini menyebabkan setiap orang semakin beralih ke teknologi dari kalangan anak kecil hingga kalangan orang tua. Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan setiap kegiatan dilakukan secara online, dari pembelajaran hingga bermain game. Anak-anak lebih suka menggunakan teknologi untuk bersenang-senang daripada untuk tujuan lain.

Adanya teknologi pada zaman modern memunculkan asumsi-asumsi bahwa kegiatan belajar seperti media ajar pada kegiatan sangat monoton sehingga pembaharuan dan perkembangan pada bidang pendidikan harus lebih beragam

lagi dan unik agar menarik perhatian peserta didik. Media ajar perlu dibuat semenarik mungkin, karena ketika media ajar sudah menarik maka apa saja yang digunakan dalam pembelajaran anak-anak akan senang belajar. Pada saat peserta didik berada di sekolah khususnya di sekolah dasar kebanyakan anak kelas atas banyak yang cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik perhatian peserta didik.

Komik memiliki banyak manfaat bagi anak usia sekolah dasar, termasuk menumbuhkan imajinasi anak atau gagasan dengan cara yang berbeda dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kehidupan dan perilaku manusia. Komik membantu peserta didik belajar tentang berbagai hal yang terjadi pada kehidupan sehari-hari, dan

memberikan pengetahuan baru serta membagikan informasi tentang masalah dan titik fokus.

Pada pelajaran IPAS memiliki materi seperti apakah budaya daerahku berupa berbentuk media komik, ilmu pengetahuan alam dan sosial mengkaji kehidupan manusia sebagaimana individu dan bagaimana berinteraksi dengan lingkungannya. Materi pelajaran ini sudah sering mempelajari kondisi Indonesia secara menyeluruh sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengerti mengenai apa yang ada didaerahnya sendiri, negara Indonesia yang memiliki banyak budaya, adat istiadat, dan kearifan lokal sehingga akan mengajak peserta didik akan mempelajari kekayaan budaya yang ada disekitar dan belajar mengenai makna budaya didaerah sekitar kita.

Dari beberapa alternatif serta solusi agar dapat mengatasi pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan karena penggunaan media ajar yang inovatif. Media ajar merupakan salah satu alat untuk digunakan oleh pendidikan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih variatif, kreatif dan rekreatif. Pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik di dalam kelas harus tersampaikan dengan baik dengan melalui penggunaan media ajar yang inovatif.

Ada banyak aplikasi yang kreatif, termasuk media yang menggunakan *pixton*, yang dapat digunakan untuk pendidikan dan berbagai kebutuhan. *Pixton* adalah alat web yang bisa digunakan oleh pendidik agar bisa membuat dan menerbitkan komik. Karena

animasi yang menarik, itu sangat cocok untuk pembelajaran dasar peserta didik. Didalam *Pixton* memiliki banyak contoh yang dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan pemahaman yang kreatif. berdasarkan permasalahan pada peserta didik yang kurang meminati media belajar yang terjadi di dalam kelas, pada permasalahan tersebut peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media komik.

Media merupakan sesuatu yang berguna untuk menyampaikan sebuah informasi dan menyalurkannya dalam proses pembelajarannya. Media juga merupakan alat bantu untuk digunakan pada setiap materi yang sudah diberikan guna mencapai tujuan dalam pembelajaran yang

diberikan oleh guru pada materi dan kondisi peserta didik dalam ruangan kelas.

Media yang bervariasi dapat dibentuk dari pemanfaatan teknologi dan berbentuk digital untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar dikelas hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan usia peserta didik. Media pembelajaran yang memiliki tingkat kesesuaian tersebut dapat mencapai keberhasilan dan menghasilkan pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

Komik diharapkan agar bisa media alternatif yang diminati oleh peserta didik. Selain karena komik mempunyai gambar yang bervariasi, tulisan yang disajikan juga bisa dihubungkan dengan materi yang sudah disajikan.

Gambar-gambar juga diciptakan dengan lebih menarik dan selaras dengan usia anak-anak. Gambar-gambar yang dibuat pun dapat dikreasi dengan beragam karakter dalam dunia komik. Sementara itu, tulisan-tulisan yang menyertai gambar berupa cerita yang terkoneksi dengan media pembelajaran.

Berdasarkan pada saat wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2024 dengansalah satu wali kelas V di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor, belum pernah menggunakan pengembangan media komik menggunakan *pixton*, menunjukan bahwasanya pembelajaran masih menggunakan media serta terpaku pada buku, LKS dan video di sekolah sebab itu peserta didik belum menemukan media belajar yang bervariasi dan inovatif pada saat proses pembelajaran. Karena

guru hanya menggunakan buku paket tanpa media ajar yang kreatif, sehingga peserta didik lebih cenderung tertarik pada media yang interaktif dan menarik, seperti komik dan permainan, selain itu guru juga menginginkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih mengenal budaya yang ada disekitar.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Menggunakan *Pixton* Pada Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan alternatif untuk media ajar yang berlangsung dan membantu mendorong minat siswa untuk belajar di kelas. Selama belajar di kelas, siswa dapat mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik.

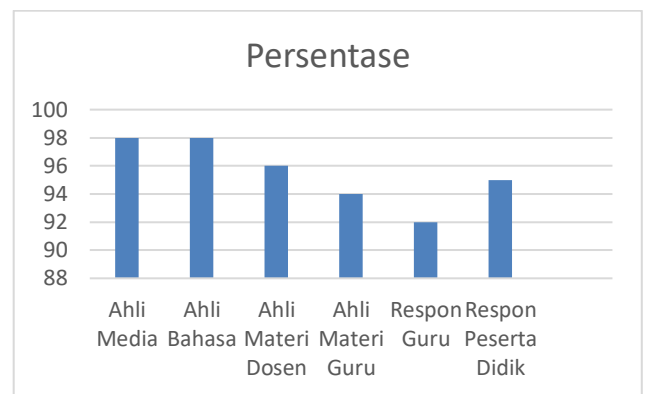
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan salah satu titik tertinggi pendayagunaan metodologi keilmuan untuk kepentingan serta rekayasa untuk kemajuan hidup manusia, seperti; melakukan inovasi bermacam produk teknologi pembelajaran yang selalu berkembang dan dinamis, (Sa'diyah et al., 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kelayakan didapat dari hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik menggunakan *pixton* sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar

98%, sementara ahli bahasa didapatkan persentase sebesar 98%. Validasi ahli materi, baik dosen maupun guru menunjukkan hasil yang sangat positif. Ahli materi dari dosen menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96%, dan guru memberikan persentase sebesar 94%.

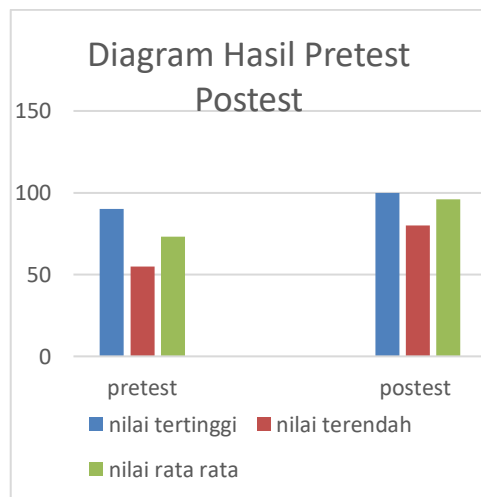


Gambar 1 Persentase Validasi

Berdasarkan data yang diperoleh selama tahap implementasi, dapat disimpulkan bahwa Media Komik Menggunakan Pixton Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil nilai rata-rata pretest siswa sebanyak 73,4, nilai rata-rata posttest siswa 95,65 dan rata-rata nilai N-Gain siswa adalah 0,84 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media

tersebut dianggap sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mengenai

Berdasarkan data yang diperoleh selama tahap implementasi, dapat disimpulkan bahwa Media Komik Menggunakan *Pixton* Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar Hasil Pretest Posttest Peserta Didik

E. Kesimpulan

Adapun nilai rata-rata pretest siswa sebanyak 73,4, nilai rata-rata posttest siswa 95,65 dan

rata-rata nilai N-Gain siswa adalah 0,84 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Sehingga dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa Media Komik Menggunakan *Pixton* sudah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Shomad, M., Rahayu, S., & Hidayatul Muta, M. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* (Vol. 2, Issue 2).
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., Putera Permana, E., Pgri Kediri, U. N., & Kediri, U. P. (N.D.). *Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi Ips Siswa Sekolah Dasar*.
- Ariska, E. N., Zahra, L. A., & Bellani, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi *Pixton* Dan Flipping Book Pada Pembelajaran Pkn Sekolah Dasar. In *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* (Vol. 8, Issue 6).
- Arsitawati, N. K. S. D., Suharta, I. G. P., & Juniantari, M. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2).
- Aulia, J., Dian Permana, N. P., & Lidya Nova, T. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Pendekatan

- Saintifik Berbantuan Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Smp. In *Jnsi: Journal Of Natural Science And Integration* (Vol. 3, Issue 1).
- Ayu, D., & Payanti, K. D. (N.D.). *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I) "Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia" Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif*.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila Ppkn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/Jp.V30i3.1789>
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Memperkuat Kemampuan Membaca Pada Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas Ii Sd. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Firliani, N., & Utami, L. (2023). Desain Dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 15(1), 12–20. <https://doi.org/10.22437/jisic.v15i1.19518>
- Flobamorata Et Al. (2023).) 2023, Hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Abdul Shomad, M., Rahayu, S., & Hidayatul Muta, M. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* (Vol. 2, Issue 2).
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., Putera Permana, E., Pgri Kediri, U. N., & Kediri, U. P. (N.D.). *Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi Ips Siswa Sekolah Dasar*.
- Ariska, E. N., Zahra, L. A., & Bellani, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Pixton Dan Flipping Book Pada Pembelajaran Pkn Sekolah Dasar. In *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* (Vol. 8, Issue 6).
- Arsitawati, N. K. S. D., Suharta, I. G. P., & Juniantari, M. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2).
- Aulia, J., Dian Permana, N. P., & Lidya Nova, T. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Smp. In *Jnsi: Journal Of Natural Science And Integration* (Vol. 3, Issue 1).
- Ayu, D., & Payanti, K. D. (N.D.). *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I) "Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia" Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif*.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan

- Media Komik Penerapan Sila Pancasila Ppkn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/Jp.V30i3.1789>
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Memperkuat Kemampuan Membaca Pada Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas Ii Sd. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Firliani, N., & Utami, L. (2023). Desain Dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 15(1), 12–20. <https://doi.org/10.22437/jisic.v15i1.19518>
- Flobamorata Et Al. (2023).) 2023, Hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Hermawan. (2019). *Lendi Ike Hermawan - 150210101015_*.
- Hidayah. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital*.
- Ika Nurmala, A., Wiratsiwi, W., Srudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Ronggolawe, U. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Aplikasi Web Pixton Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 269–273. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/snasppm>
- Khoiriyah. (2023). 56 |Shinta Nuriyah, Giati Anisah, Siti Khoiriyah: Pengembangan E-Modul Pendidikan Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Di Sman 1 Rengel Tuban. 8(2), 156–170.
- Lestari, E. A., & Ratnawuri, T. (2020). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materimanajemen Kelas X Sma Muhammadiyah Pekalongan* (Vol. 8, Issue 1).
- Lingga Ananta Kusuma Putra, G., Pasek Putra Adnyana Yasa, G., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Tinggi Desain Bali, S. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual | 1 Jurnal Nawala Visual*, 1(1). <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital Dengan Canva For Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Nafala, N. M. (2022a). *Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(1), 2022.

- Nafala, N. M. (2022b). *Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(1), 2022.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/Bioed.V6i2.3756>
- Ningrum, I. W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pixton E-Komik Dalam Pembelajaran Teks Debat Untuk Siswa Kelas X Di Smk Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu*.
- Novita, Et Al. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan Web Pixton Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 681–687. <https://doi.org/10.55338/Saintek.V5i1.1738>
- Np Utomo. (2021). *Penggunaan Media Pixton Dalam Pembelajaran Menulis Anekdota Siswa Kelas X Smkn 13 Jakarta*.
- Nugroho, S. (2023). *Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana 43 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana Digital Comics As Javanese Language Learning Media Subtopic: The Story Of Ramayana*. 20(1), 43–60. <https://doi.org/10.25105/Dim.V20i1.5395>
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.274>
- Nyoman Suardana. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ipa Smp Kelas Vii Berbasis Komik Berpendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 700–713. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V12i3.632>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal Of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/Aje.2019.426a>
- Putri, H. E., Syams, A., & Ahmad, E. (2023). Kreativitas Artistik Dalam Berkarya Komik Menggunakan Platform Pixton Di Smp Laboratorium Ydwp Unesa. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 11, Issue 3). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Riwanto, M. A. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1). <http://www.education.vic.gov.au>
- Rosyida, A. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 11, Issue 1).
- Sabarudin, A. P. R., Utama, C., & Fithriyanasari, E. (2024). Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi Pencegahan Perundungan Dengan Pixton. *Jolla Journal Of Language Literature And Arts*, 4(3), 209–216.

<https://doi.org/10.17977/Um064v4i32024p209-216>

Debat. In *Education Journal* (Vol. 4, Issue 1).

Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & Btikp Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021a). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.

Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & Btikp Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021b). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.

Subroto & Qohar. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain Vs Stacking*.

Tambunan V A. (2024). *Verawaty Angelia Tambunan*.

Wahyuningsih Sman, I. (2022). *Best Practice Pembelajaran Writing Yang Menyenangkan Dengan E-Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman I Bodeh*.

Zega, D., Harefa, T., Waruwu, L., Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, P., & Nias, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Pixton E-Komik Pada Materi Pembelajaran