

Pengembangan komik digital berbantuan Instagram materi perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang pada siswa kelas XI SMAN 4 Kediri

Muhammad Faaiz Alim Imaduddin¹, Dewa Agung Gede Agung²

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, mfaais16@gmail.com

²Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, dewa.agung.fis@um.ac.id

*¹Corresponding email: mfaais16@gmail.com

Abstract

This research aims to produce digital comics assisted by Instagram social media as a learning media product, designed based on a needs analysis that identified the limited use of instructional media. The focus of the research is to produce and test the validity of the media in delivering material on the Singaparna people's resistance against Japanese occupation in the 11th-grade history class at SMAN 4 Kediri. The research utilizes the R&D method developed by Sugiyono (2015), which includes: (1) identifying potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product testing, (7) product revision, (8) usage trial, (9) product revision, and (10) mass production. The results show that the media is highly valid, with a 93 % score from material experts and 81 % from media experts. Testing on students showed a 90 % result in the small group and 86 % in the large group. Based on the validity and feasibility tests, this Instagram-based digital comic is deemed highly suitable for use in history teaching at SMAN 4 Kediri.

Keywords

digital comics; Singaparna; resistance; Instagram.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan komik digital berbantuan media sosial Instagram sebagai produk media pembelajaran, yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan dan menguji validitas media dalam menyampaikan materi tentang perlawanan rakyat Singaparna terhadap pendudukan Jepang di kelas XI SMAN 4 Kediri. Penelitian menggunakan metode R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015), yang meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Hasil penelitian menunjukkan media ini valid, dengan persentase 78% dari ahli materi dan 80% dari ahli media. Pengujian pada siswa menunjukkan hasil 84% pada kelompok kecil dan 85% pada kelompok besar. Berdasarkan uji validitas dan kelayakan, komik digital berbasis Instagram ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 4 Kediri.

Kata kunci

komik digital; Singaparna; perlawanan; Instagram.

***Received:** January 11st, 2025

***Revised:** January 13rd, 2025

***Accepted:** January 25th, 2025

***Published:** January 31st, 2025

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan makna yang lebih dalam dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Salah satu alasan mengapa media digunakan dalam proses pembelajaran adalah karena tingkat pemikiran siswa. Siswa kesulitan memahami pelajaran jika tidak ada media pembelajaran. Media memainkan peran penting dalam pembelajaran di sekolah, sehingga keberhasilan pembelajaran bergantung pada peran media (Hamalik, 1989).

Saat ini, untuk meningkatkan proses pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran sejarah. sekarang, pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Hal ini membuat siswa kurang memperhatikan dan memahami instruksi guru. Dengan menggunakan teknologi canggih dalam media pembelajaran, kita dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan menyederhanakan yang abstrak menjadi valid dan membuat yang kompleks menjadi sederhana. (Sudjana dan Rivai, 2019).

Mata pelajaran sejarah meskipun membahas tentang masa lalu tetapi harus disampaikan menarik. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan stigma bahwa mata pelajaran ini hanya berisi hafalan, kurang menarik dan membosankan bagi para siswa (Suryani, 2023). Hasil survei yang dilakukan pada Badan Pusat Statistik mengungkapkan bahwa 66,68% siswa memiliki akun di jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, serta 27,46% siswa menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah. Berdasarkan temuan ini, peneliti berusaha mengembangkan platform media berbantuan jejaring sosial Instagram, berbantuan dengan maksud memakai Instagram sebagai sarana atau wadah untuk menyalurkan komik digital agar siswa dan guru dapat membaca komik digital pada *smartphone* dengan menggunakan jaringan seluler (Nurgiyantoro & Burhan, 2013).

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara dengan guru sejarah kelas XI Bapak Yusuf Gestantiyanto, S.Pd dan siswa kelas XI 1 pada tanggal 8 Mei 2024 di SMAN 4 Kediri diperoleh informasi bahwa di SMAN 4 Kediri sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka, lalu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sejarah ketika guru menjelaskan materi sejarah yang membuat banyak siswa kurang memahami materi sejarah secara menyeluruh, karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir siswa, siswa tampak bosan dan pasif. Penjelasan guru yang sulit dipahami, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menghambat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sejarah. Siswa di SMAN 4 Kediri diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran sejarah, terdapat juga *WiFi* di dalam ruang kelas yang dapat menunjang internet dalam penggunaan *smartphone*

siswa, dalam hal inilah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital, sarana dan prasarana kelas sudah sangat memadai dan mendukung proses pembelajaran.

Pertimbangan memilih komik digital berbasis media sosial Instagram dikarenakan komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat menghasilkan bentuk karakter tertentu untuk menyajikan materi maupun informasi yang ada, bentuk komik ini dibuat menggunakan perangkat lunak laptop, Instagram adalah aplikasi media sosial untuk *smartphone* dan perangkat digital, pengguna dapat mengambil foto dan membagikannya dalam format tertentu (Atmoko, 2012). Pemilihan materi ini sebagai tindak lanjut dari kebutuhan siswa dalam memahami perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang, materi perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang memang sudah ada dalam buku teks sejarah Indonesia kelas XI namun materi yang disajikan kurang menarik karena hanya berisi tulisan.

Selama proses pembuatan media pembelajaran, peneliti juga meninjau penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, skripsi Anca Rizky (2022) berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis platform (Instagram) Tentang Sistem Ekskresi Manusia Untuk Siswa Kelas VIII Putra SMP It Ibnu Abbas Tarakan", lalu penelitian dari Irwandani dan Siti (2016) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Dengan Bantuan Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran". Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada isi materi yang dibuat, lalu metode penelitian juga berbeda, Anca Rizky (2022) menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE untuk penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan Sugiyono, persamaan dari penelitian tersebut yaitu menggunakan media sosial Instagram untuk mengunggah media pembelajaran tersebut.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini dengan mempertimbangkan penjabaran diatas, adalah sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbantuan media sosial Instagram dalam materi sejarah bentuk perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang; (2) Menguji kelayakan media pembelajaran komik digital berbantuan media sosial Instagram materi sejarah bentuk perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang, bagi siswa kelas XI SMAN 4 Kediri. Dengan mempertimbangkan penjelasan ini, ada kebutuhan akan inovasi untuk menyelesaikan masalah pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah di SMAN 4 Kediri, dengan menggunakan media komik digital berbantuan media sosial Instagram dalam materi sejarah perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang. Siswa Kelas XI SMAN 4 Kediri dapat memanfaatkan media komik digital ini untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka dan menunjang mereka mempelajari materi sejarah tentang perjuangan rakyat Indonesia melawan kependudukan Jepang.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis media sosial Instagram mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015), yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) Analisis potensi dan masalah yang dilakukan di SMAN 4 Kediri dengan menilai kemampuan kompetensi yang dapat dikembangkan dan mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi; (2) Data dikumpulkan dengan melakukan observasi langsung di lapangan serta wawancara bersama guru dan siswa kelas XI SMAN 4 Kediri; (3) Desain produk melingkupi persiapan materi dan desain tampilan komik digital; (4) Proses validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang valid dan pembuatan angket penilaian kelayakan; (5) Setelah hasil validasi selanjutnya revisi desain, memperbaiki kesalahan, dan membuat desain yang lebih baik; (6) Tujuan dari uji coba produk ini adalah guna mengevaluasi media pembelajaran dengan melakukan uji coba kelompok kepada 10 siswa di Kelas XI 8 SMAN 4 Kediri; (7) Revisi Produk digunakan jika ditemukan permasalahan, dilakukan modifikasi pada produk, dan kritik digunakan untuk menyempurnakan produk; (8) Uji coba pemakaian komik digital untuk mengevaluasi keefisienan serta kelayakan sebagai media pembelajaran; (9) Revisi Produk apabila masih terdapat kesalahan teknis atau prosedur yang terlewat selama proses uji coba, produk perlu dimodifikasi kembali; (10) Berdasarkan hasil analisis potensi dan permasalahan sekolah, dilakukan produksi massal agar komik digital dapat lebih luas digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 4 Kediri.

Diperlukan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan tahapan dari pengembangan produk hingga produksi. Sementara itu, kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas siswa digambarkan dengan data kuantitatif. Setelah angket diisi, hasilnya akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Dalam menganalisis data, diperlukan rumus persentase untuk menghitung hasil angket secara kuantitatif (Akbar, 2013).

Tabel 1. Persentase Kriteria Validitas

Tingkat Persentase	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi
81-100%	Sangat Valid	Sangat Setuju
61-80%	Valid	Setuju
41-60%	Cukup Valid	Cukup Setuju
21-40%	Kurang Valid	Tidak Setuju
1-20%	Tidak Valid	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Akbar (2013)

Tabel 2. Persentase Kriteria Kelayakan

Tingkat Persentase	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi
81-100%	Sangat Layak	Sangat Setuju
61-80%	Layak	Setuju
41-60%	Cukup Layak	Cukup Setuju
21-40%	Kurang Layak	Tidak Setuju
1-20%	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Akbar (2013)

$$P = \frac{\chi}{\chi^1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

χ : Nilai jawaban responden

χ^1 : Nilai ideal

100 % : Konstant

HASIL DAN PEMBAHASAN

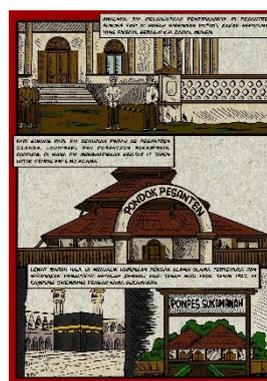
Hasil penelitian dan pengembangan dibagi menjadi beberapa bagian. Di bawah, tabel 3 menunjukkan hasil uji validitas ahli materi dan media. Tabel 4 menunjukkan hasil uji kelayakan kelompok besar dan kecil. Dalam penelitian dan pengembangan ini, ahli materi Bapak Arif Subekti, S.Pd., M.A., dan ahli media Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.A., bertindak sebagai validator.

Setelah produk komik digital selesai direvisi, selanjutnya uji coba diberikan kepada siswa, ini dilakukan dalam dua tahap. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa dari kelas XI delapan yang dipilih secara random. Pada tahap ini, kritik dan saran yang diterima digunakan untuk memperbaiki produk,



Gambar 2. Tampilan Cover Komik Digital

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 3. Tampilan Halaman 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 4. Tampilan Materi Halaman 6

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Comic Life merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pemula dalam seni komik membuat komik digital dengan memadukan ilustrasi, foto, gambar, dan elemen visual lainnya. (Azman, 2016). Media pembelajaran komik digital ini menampilkan materi tentang perlawanan rakyat Singapurna terhadap pendudukan Jepang. Materi ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Fase F dalam Kurikulum Merdeka, yang mengharapkan siswa kelas XI mampu mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep sejarah untuk mempelajari berbagai peristiwa sejarah di tingkat lokal, nasional, dan global. Pemilihan materi ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024 di kelas XI SMAN 4 Kediri.

Uji validitas produk

Proses validasi membutuhkan kehadiran ahli yang berpengalaman di bidang tersebut ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk memastikan

apakah produk yang dibuat memenuhi persyaratan validitas. Jika hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa produk tersebut layak atau valid, maka langkah berikutnya adalah uji coba lapangan.

Sangat penting bahwa evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media perlu dilakukan karena hasilnya dijadikan acuan untuk menetapkan apakah produk yang dirancang itu valid. Selama proses ini, simbol (χ) menunjukkan nilai total yang diberikan oleh para validator ahli, dan simbol (χ_i) menunjukkan jumlah nilai ideal yang mungkin dicapai. Berikut ini adalah penjelasan tentang bagaimana peneliti menghitung persentase rata-rata hasil validasi :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Media

Validator	Persentase rata-rata	Keterangan
Ahli Materi	78%	Valid
Ahli Media	80%	Valid

Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media, 2024

Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2024 menggunakan instrumen angket validasi yang memuat 12 pertanyaan. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa materi terkait perlawanan rakyat Singaparna terhadap kependudukan Jepang dinyatakan valid dengan persentase sebesar 78 %, Peneliti mendapatkan rekomendasi tentang penggunaan kata-kata yang tidak sesuai dan menambah gambar materi sesuai dengan angket validasi ahli materi melalui kegiatan validasi materi ini.

Sedangkan untuk validasi media peneliti melaksanakan kegiatan ini pada tanggal 16 Agustus 2024 menggunakan instrumen angket validasi ahli media yang memuat 15 item pertanyaan. Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan peneliti valid dengan persentase 80%. Dalam kegiatan ini peneliti mendapatkan saran untuk menambahkan postingan Instagram dengan latar belakang kependudukan Jepang, peta lokasi kependudukan Jepang, latar belakang perlawanan rakyat Singaparna, biografi tokoh perlawanan dan evaluasi materi. Menurut Akbar (2013), persentase validasi materi adalah valid dengan tingkat persentase antara 61-80 % dan persentase validasi media adalah valid dengan tingkat persentase antara 61-80 %. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji kedua materi dan media yang berkaitan dengan perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang dikatakan valid.

Uji Kelayakan Produk

Produk yang dikembangkan siap untuk diuji di lapangan setelah divalidasi oleh ahli materi dan media. Urgensi dari langkah uji coba ini adalah hendak mengevaluasi seberapa layak komik digital sebagai alat pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sejarah di kelas. Penelitian ini melibatkan dua kelompok sebagai subjek uji coba. Pada tahap pengujian kelompok kecil, kegiatan dilaksanakan pada 10 Oktober 2024 di SMAN 4 Kediri, dengan melibatkan 10 siswa dari kelas XI delapan sebagai partisipan. Pengujian kelompok kecil menghasilkan data kualitatif yang mencakup tanggapan dan saran berikut: (1) Media ini dinilai menarik dan tidak monoton; (2) Desain komik digital sangat baik, namun disarankan untuk memperbesar ukuran *font* agar lebih mudah dibaca; (3) Komik ini dianggap sebagai media yang menyenangkan untuk menyampaikan materi sekaligus memperluas wawasan mengenai sejarah perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang.

Sementara itu, uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 11 Oktober 2024 dengan melibatkan 34 siswa kelas XI. Data kualitatif yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari tanggapan dan saran berikut: (1) Membaca cerita dalam komik ini membantu saya lebih memahami perlawanan rakyat Singaparna terhadap Jepang; (2) Pembelajaran sejarah menggunakan media komik digital terasa lebih menarik dan menyenangkan, berbeda dengan penyajian berupa teks saja yang cenderung membosankan, terutama pada jam pelajaran siang; (3) Kualitas gambar, tampilan, dan ukuran tulisan dalam komik digital sudah sangat baik dan jelas. Instrumen angket yang diberikan kepada kelompok kecil dan besar, terdiri dari sepuluh pertanyaan, digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian produk media pembelajaran dan setiap jawaban memiliki skor tersendiri.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk Kelas XI SMAN 4 Kediri

Validator	Persentase rata-rata	Keterangan
Kelompok Kecil	84%	Sangat Layak
Kelompok Besar	85%	Sangat Layak

Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Kelompok Kecil dan Kelompok Besar, 2024

Hasil penelitian pada kelompok kecil menandakan skor 84%, yang dinilai sangat layak. Selanjutnya, dalam pengujian pada kelompok besar diperoleh skor sebesar 85%, yang juga memenuhi kriteria kelayakan produk sebagai sangat layak. Melalui kegiatan ini, produk yang dikembangkan mendapatkan berbagai komentar, mulai dari apresiasi terhadap pembahasan yang menarik hingga cara penyampaian materi yang tidak monoton. Berdasarkan hasil pengujian baik

kelompok kecil maupun besar, produk ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Berdasarkan uji kelayakan, peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat menurut hasil uji kelayakan validasi ahli materi dan ahli media, media pembelajaran ini dianggap layak digunakan dengan tingkat kelayakan 78% dan 80%. Pada uji coba kelompok kecil dan besar, komik digital juga dianggap sebagai media yang sangat baik untuk pembelajaran sejarah, dengan skor 84% untuk kelompok kecil dan 85% untuk kelompok besar. Berdasarkan kriteria kelayakan, media pembelajaran komik digital berbasis media sosial Instagram, yang membahas perlawanan rakyat Singapura terhadap Jepang, dinyatakan layak digunakan untuk siswa kelas XI SMAN 4 Kediri, karena hasil yang diperoleh melebihi 61%.

Komik digital ini hadir dalam format berbasis media sosial Instagram, menampilkan ilustrasi menarik yang memudahkan pembaca mengikuti alur cerita. Penyampaiannya dilakukan melalui *smartphone*, menjadikannya praktis dan mudah diakses (Sukmanasa, 2017). Dengan menyajikan cerita yang sederhana, mudah dipahami, dan menarik, komik ini bertujuan untuk menghibur semua kalangan, termasuk anak-anak dan orang dewasa (Hidayah, 2017). Agar alur cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca, terdapat beberapa elemen penting yang harus dipenuhi dalam komik, seperti pembatas panel, ruang teks atau balon teks, teks narasi, dan efek suara (Darmawan, 2012).

Instagram adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menggunakan filter digital untuk mengubah visualnya, dan membagikannya di berbagai platform media sosial, termasuk miliknya sendiri. Aplikasi ini memiliki lima menu penting yang semuanya dapat diakses melalui bagian bawah aplikasi (Atmoko, 2012). *Instagram* adalah platform media sosial yang memungkinkan pengikut dan mengikuti akun orang lain. Interaksi antar pengguna dapat dilakukan melalui fitur menyukai dan mengomentari gambar yang diunggah oleh akun lain (Firdayanti, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pengembangan didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran valid. Ahli materi menilai validitasnya sebesar 78%, yang membuatnya sangat berguna untuk digunakan. Sementara itu, ahli media memberikan persentase validitas sebesar 80%, menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit modifikasi; (2) Uji kelayakan yang melibatkan siswa kelas XI 8 (sepuluh siswa untuk uji coba pada kelompok kecil) dan kelas XI 7 (34 siswa untuk uji coba pada kelompok besar) di SMAN 4 Kediri menghasilkan dampak yang luar biasa. Pada uji coba kelompok kecil, persentase kelayakan mencapai 84%, sementara pada kelompok besar mencapai 85%,

keduanya dinilai sangat layak untuk digunakan. Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Instagram ini dilatar belakangi oleh kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran di SMAN 4 Kediri. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa menggunakan *smartphone* saat guru memintanya dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Hasil juga menunjukkan bahwa siswa sudah cukup mahir menggunakan *smartphone*. Hasilnya menunjukkan bahwa peneliti mengembangkan produk komik digital yang berbasis sebagai opsi Instagram media yang mendukung pembelajaran sejarah melalui penggunaan *smartphone*.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakary.
- Anca, R.F. & Fadhlana, M.A. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Platform (Instagram) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Siswa Kelas VIII Putra Smp It Ibnu Abbas Tarakan. *Jurnal Of Biology Education*. 4(1), 76-91.
- Atmoko, Bambang Dwi, (2012). *Instagram Handbook*. Media Kita, hlm.10
- Atmoko, Bambang Dwi. (2012). *Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel*. Media Kita.
- Azman, F. N., Bahrin Zaibon, S., & Shiratuddin, N. (2016). Pedagogical Analysis Of Comic Authoring Systems For Educational Digital Storytelling. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 31(2).
- Darmawan D. (2012). Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya.
- Firdayanti, F. (2019). *Pengembangan Media Komik Fisika Berbasis Android Berbantuan Sosial Media Instagram Pada Kelas VIII Smp Negeri 2 Barombong*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Hamalik, O, 1989. *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. 5(1), 33-42.
- Nurdiyantoro, & Burhan. (2013). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudjana, N, & Rivai, A, (2019). *Media Pengajaran*. SBAIgensindo.

- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*. 3(2), 171–185.
- Suryani. (2023). Penerapan Metode Sosio Drama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Materi Peristiwa Sekitar Kemerdekaan Kelas XI IIS SMA Negeri 9 Malinau. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(2), 173-181.