



## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN CANVA COMIC MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA KELAS V SEKOLAH DASAR

Saira Tassa<sup>1</sup>, Irvan<sup>2</sup>, Marah doly Nst<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

<sup>1</sup>[sairatassa88@gmail.com](mailto:sairatassa88@gmail.com), <sup>2</sup>[irvan@umsu.ac.id](mailto:irvan@umsu.ac.id), <sup>3</sup>[marahdoly@umsu.ac.id](mailto:marahdoly@umsu.ac.id)

---

### Abstract

Revolusi Industri 4.0 telah hadir di Indonesia yang menuntut kemajuan teknis dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat yang lebih maju untuk mempercepat proses pembelajaran. Namun di lapangan masih menghadapi berbagai macam masalah, Salah satu masalah dalam pembelajaran kurangnya minat belajar siswa karena kurang menariknya kegiatan belajar mengajar di kelas maupun bahan ajar pembelajaran di gunakan oleh guru di kelas, maka dari itu perlu adanya inovasi dari guru untuk memperbaiki proses pendidikan seperti Pengembangan Komik dengan menggunakan Canva. Penelitian ini menggunakan model penembangan dari 4D Thiagarajan, Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDIT Al Hikmah. Tahapan dilakukan dengan langkah pertama, Define, lalu Design, dilanjutkan Develope dan terakhir Disseminate. Hasil dari penelitian ini adalah komik yang di kembangkan dalam kategori Valid dimana telah mendapat skor dengan klasifikasi sangat baik dari 3 orang ahli. Kemudian Praktis dari respon guru dan respon siswa dengan klasifikasi/kategori sangat baik, dan terakhir Efektif dilihat dari analisis Gainscore yang mendapat nilai sebesar 0,63 dan dalam kategori telah efektif dengan peningkatan hasl Belajar dalam klasifikasi sedang.

**Kata-kata kunci:** Komik, Matematika, Canva, 4D Models

---

## A. Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 telah hadir di Indonesia yang menuntut kemajuan teknis dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat yang lebih maju untuk mempercepat proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada Era Revolusi 4.0 pendidikan akan membawa perubahan yang substansial dan berdampak pada perkembangan teknologi pendidikan berbasis TIK, rekonstruksi kurikulum, dan peran guru sebagai pendidik. Dan Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting di dalam hidup manusia. Hal tersebut dikarenakan pendidikan merupakan sektor yang ikut serta dalam kontribusi untuk mengembangkan kecerdasan manusia serta potensi yang dimiliki guna mendukung keberlangsungan hidupnya. Seiring dengan berkembangnya zaman yang kian modern proses pendidikan semakin berkembang pula, melalui proses pembelajaran menggunakan teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berkreasi dan berkembang dengan memiliki pengetahuan yang luas (Sari & Fitriani, 2022).

Namun dalam proses pelaksanaannya, permasalahan dalam dunia pendidikan masih terus terjadi dan berulang, Salah satu masalah dalam pembelajaran kurangnya minat belajar siswa karena kurang menariknya kegiatan belajar mengajar di kelas maupun bahan ajar pembelajaran di gunakan oleh guru di kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika SD Al Hikmah, hasil belajar matematika siswa kelas V masih rendah. Pada ujian semester I, nilai rata-rata kelas hanya 50 sedangkan KKM yang ditentukan adalah 60. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel hasil ujian semester I sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Ujian Semester Matematika Siswa kelas V

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Siswa Belum Tuntas		Siswa Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
70	30	50	8	72,2%	3	28,8%

Seperti yang sudah kita ketahui, menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik di kelas masih menjadi masalah bagi hampir sebagian besar guru Tentu saja guru maupun pihak lainnya sudah berusaha

untuk menjawab permasalahan ini. Siswa pada zaman ini cenderung santai dan juga tidak peduli, sehingga guru sangat susah menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Mata pelajaran yang tidak bisa lepas dari keterampilan berhitung ini seringkali dihindari. Bahkan karena merasa kesulitan mengerjakan soal matematika, terdapat siswa yang berbicara dengan teman di luar materi pelajaran, atau mengerjakan soal tidak sungguh-sungguh. Jika siswa sudah merasa demikian, maka dapat mempengaruhi hasil belajarnya menjadi rendah. Padahal untuk meningkatkan hasil belajar matematika, pengajarannya dimulai sejak dini, yakni mulai dari sekolah dasar yang nantinya digunakan sebagai landasan untuk jenjang yang lebih tinggi.

Jelas bahwa ini adalah faktor utama dan kunci untuk mengeksplorasi aliran revolusioner ini dengan membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter tinggi, inovatif, cerdas, produktif, dan kompetitif, menjauh dari isu revolusi industri dan hubungannya dengan revolusi industri. dunia pendidikan. Dalam rangka mendorong sikap inventif dan kreatif di berbagai sektor, dunia pendidikan sepanjang revolusi industri berupa perubahan gaya belajar, sistem pembelajaran, dan konsep berpikir siswa. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menjauhlah dari materi standar (konvensional) seperti rekaman dan materi topik. (Farhana et al., 2021). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mengembangkan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satu pelajaran yang kita kenal sejak kecil adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang berkembang baik dari segi materi maupun untuk kepentingan masyarakat. Dengan menguasai dasar-dasar matematika, diharapkan siswa mampu menguasai ilmu-ilmu lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi pembentukan pengetahuan siswa. Untuk mencapai pembelajaran ilmiah yang bermakna, diperlukan sarana pembelajaran

Dalam pembelajaran banyak komponen yang terlibat, salah satu diantaranya adalah bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang

digunakan untuk membantu guru/ dosen/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. (Malik, 2019).

Bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Guru diharapkan mampu untuk merancang ataupun menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. (Kusumam et al., 2016), Menurut pemikiran tersebut, suatu alat pengajaran harus diciptakan dan dikembangkan dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran karena instruktur akan menggunakannya untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran. "Isi" kurikulum terutama terdiri atas bahan atau sumber belajar, khususnya bidang atau bidang studi dengan topik, subtopik, dan kekhususan.

Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran matematika menuntut guru untuk dapat mengembangkan berbagai sumber belajar yang inovatif. Salah satu sumber belajar adalah berbentuk bahan ajar cetak yaitu komik. komik sebagai bahan ajar pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik) (Ambaryani & Airlanda, 2017), kemudian menjelaskan Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. (Riwanto & Wulandari, 2018). Dan (Pramana, 2016) menjelaskan lebih detail bahwa komik merupakan gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca". Pemilihan komik sebagai bahan ajar siswa yang dikembangkan memiliki banyak kelebihan diantaranya : Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang

berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. (Kustianingsari & Dewi, 2021).

Dalam menjelaskan konsep-konsep dasar matematika, terutama pada materi Perbandingan dan Skala, dibutuhkan visualisasi, didalam bahan ajar Komik Digital terdapat rangkaian gambar-gambar berwarna, teks balon berdialog. Berdasarkan hal tersebut peneliti memaksimalkan pembuatan bahan ajar pembelajaran teks anekdot dengan aplikasi tersebut agar tercipta sebuah bahan ajar pembelajaran yang praktis dan efektif. Aplikasi canva digunakan sebagian besar masyarakat untuk membuat desain grafis seperti poster, logo, dan brosur saja. (Putry, 2021). Pengembangan bahan ajar pembelajaran komik online berbasis aplikasi canva bertujuan memberikan inovasi baru dalam pembuatan bahan ajar pembelajaran di SDIT Al Hikmah. Gambar dan warna pada desain bahan ajar dengan menarik sehingga bahan ajar pembelajaran komik online berbasis aplikasi canva dikemas dengan sedemikian rupa untuk merangsang peserta didik agar memahami materi yang diajarkan. Produk komik online juga dikemas menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami siswa Sekolah Dasar kelas 2

Penelitian dan pengembangan ini merupakan bentuk upaya untuk menghasilkan sebuah bahan ajar pembelajaran yang menarik, praktis, dan efektif. Upaya tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah mengenai kurangnya bahan ajar pembelajaran yang digunakan sehingga peneliti mengatasi masalah tersebut dengan membuat bahan ajar yang praktis, efektif, dan praktis agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui bahan ajar komik. Diharapkan hasil belajar pada Perbandingan dan skala di kelas V Sekolah Dasar.

## **B. Metode**

Penelitian yang dilakukan ini dapat digolongkan ke dalam penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan untuk menghasilkan produk bahan ajar komik, serta menguji keefektifan, kevalidan dan kepraktisan. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu

*Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran (Kristianti, D. & Julia, 2017).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang telah dilakukan menggunakan teknik: Wawancara, Angket, Tes dan Observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif, Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert Dalam penelitian ini skala likert digunakan untuk mengukur kelayakan dari bahan ajar pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli serta untuk menghitung presentase dan menginterpretasi hasil respon pengguna terhadap komik yang dikembangkan

**Tabel 2.** Interpretasi skala likert

No	Respon dari pertanyaan secara deskriptif	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat tidak layak	1

Adaptasi dari Sugiono (Solihah et al., 2022)

Berdasarkan tabel skala likert, maka akan dihitung dengan presentase rata-rata dari setiap item pernyataan dengan rumus sebagai berikut:

Nilai Rata-rata = Jumlah nilai jawaban/jumlah nilai maksimal x 100%

**Tabel 3.** Interpretasi skala likert

No	Tingkat ketercapaian	Klasifikasi
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Kurang Layak
4	21-40%	Kurang layak
5	>20%	Sangat Tidak Layak

Untuk mengetahui tingkat efektifitas suatu produk komik yang dikembangkan, perlu dilakukan analisis dari hasil tes yang dilakukan, analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari pre test hingga ke post test. Metode yang di gunakan adalah N-Gain atau gain score yang merupakan selisih dari pre dan post test. Berikut rumus menghitung gain-score :

$$N \text{ Gain} = (\text{Skor Post test} - \text{Skore pretest}) / (\text{Skor ideal} - \text{skor pretest})$$

**Tabel 4.** Tabel Gain Score

No	Nilai Gain Score	Kategori
1	in Kategori $g > 0,7$	Rendah
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g > 0,7$	Tinggi

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Pengembangan ini mengikuti tahapan pengembangan produk models 4D dengan tahapam define, design, develop, disseminate, penjabarannya sebagai berikut :

#### 1. Define

Define atau tahap pendefinisian, dilakukan sejumlah langkah untuk dapat mendefinisikan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi awal maka diperoleh informasi bahwa siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Perhatian dan minat siswa belum sepenuhnya terbangun ketika pembelajaran. Guru terbiasa menggunakan bahan ajar pembelajaran yang sederhana yaitu berupa gambar yang terdapat di dalam buku pelajarann namun belum cukup menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. . Pada analisis karakter peserta didik dengan wawancara menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik siswa untuk belajar masih kurang. Motivasi tersebut berasal dari luar diri siswa misalnya guru masih jarang menggunakan bahan ajar pembelajaran yang kreatif dan menarik dan masih didominasi oleh metode ceramah.

Dari hasil analisis tugas di kelas V pada pembelajaran matematika materi perbandingan dan skala dengan indikator dan tujuan pembelajaran sebagai berikut : (1) Setelah mengamati materi pada komik, peserta didik dapat menganalisis konsep skala sebagai perbandingan antara jarak pada gambar dengan jarak sebenarnya secara tepat. 2. Melalui komik , peserta didik dapat memecahkan soal tentang skala dengan tepat. 3. Dengan kegiatan diskusi, peserta didik dapat menampilkan pemecahan masalah sehari-hari berkaitan tentang skala dengan tepat.

#### 2. Design

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk membuat buku komik digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Mempersiapkan ujian, memilih bahan ajar, memilih format, dan desain dasar semuanya termasuk dalam tahap desain ini. pembuatan bahan tes

berdasarkan hasil tujuan pembelajaran yang menjadi barometer tingkat keterampilan siswa. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, tes dijadwalkan. Selain itu, pada tahap pemilihan bahan ajar, komik digital dipilih karena dapat membantu dalam menyajikan konten secara menarik melalui panel naratif yang memudahkan pemahaman siswa. Hal ini berkaitan dengan informasi tentang pembelajaran matematika materi perbandingan dan skala yang biasanya disajikan secara konvensional.

Pembuatan cerita: Langkah pertama dalam pembuatan buku komik disebut cerita. Judul Komik Digital sesuai dengan materi perbandingan dan skala. Dilanjutkan dengan membuat alur cerita atau disebut juga plot outline, yaitu pembahasan tentang apa yang secara khusus akan ditulis dalam sebuah buku komik berdasarkan asumsi yang melandasi alur tersebut serta materi dan penokohan karakter yang sudah ditetapkan dalam sebuah tulisan- format gaya. Kemudian, buat profil karakter: Langkah ini adalah pembuatan karakter tokoh yang akan dimasukkan ke dalam buku komik. Doni, Dika, Cut, I Made, Ginting, Ayah Cut, dan Pak kades adalah tokoh-tokoh dalam komik tersebut. Lembar kerja yang ada pada Canva yang dapat diakses dan digunakan. Selanjutnya, tata letak panel, ilustrasi, dan teks di atasnya, serta penulisan tinta untuk teks pada blok teks, dilakukan dengan menggunakan storyboard. Kemudian tahap penyusunan panel, pembuatan pembuatan cover, pengantar, daftar isi, serta profil pengembang menggunakan freeware canva.

### **3. Develope**

Setelah tahapan desain selesai dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah tahap develope ;Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik digital yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik serta uji efektivitas bahan ajar.

Tingkat keterlaksanaan relevansi dengan kurikulum 100%, aspek isi 93%, dan aspek kebahasaan 96% sesuai temuan validasi ahli materi. Persentase 96% kemudian dihitung dengan menjumlahkan dan merata-ratakan masing-masing faktor tersebut. Jika tingkat kelayakan terpenuhi, itu termasuk dalam klasifikasi "sangat masuk akal" atau "sangat valid". Nilai persentase yang dicapai untuk unsur kualitas tampilan hasil validasi ahli bahan ajar sebesar 91%, aspek kualitas teknis sebesar 93%, dan komponen kualitas bahasa sebesar 92%. Persentase 92% kemudian dihitung dengan menjumlahkan dan merata-ratakan masing-masing faktor tersebut. Tingkat kelayakan tersebut jika dikualifikasikan maka termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat valid.



Hanya guru SD Al Hikmah dan siswa kelas 2 yang mengikuti uji coba tersebut. Setelah uji coba bahan ajar komik digital, bagian komentar bahan ajar mengungkapkan bahwa siswa merasa puas, tertarik, dan terdorong saat menggunakan bahan ajar komik digital. Komik digital yang dibuat menggunakan Canva berisi grafik yang menarik dan bahasa yang mudah dibaca dan dimengerti dari perspektif kualitas tampilan. Skor rata-rata sebesar 97% dihasilkan dari kedua faktor tersebut, sangat baik atau sangat layak dan memenuhi syarat.

Respon guru di dalam penelitian ini bahwa bahan ajar komik digital dari segi isi sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan dari proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan keterpaduan dan keseragaman materi perbandingan skala yang relate/berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, bahan ajar komik digital dapat mempermudah distribusi konten dari perspektif pembelajaran. Skor rata-rata 95% dihasilkan dari kedua faktor tersebut, yang jika memenuhi syarat berarti sangat baik atau sangat bisa dilakukan.

Tahapan selanjutnya dari penelitian dan pengembangan ini adalah uji efektivitas dari produk bahan ajar komik digital dengan menggunakan canva. Setelah dilaksanakan pre-test, siswa kelas II yang berjumlah 18 memperoleh rata-rata nilai sebesar 54. Dengan hasil tersebut, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai KKM mata pelajaran matematika yang ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu peneliti menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setelah itu dilaksanakan post-test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik digital. Hasil post-test siswa memiliki nilai rata-rata yaitu 86. Skor yang diperoleh dari hasil pre-test dan

18 siswa kelas II yang mengikuti pre-test memperoleh nilai rata-rata 54. Bahkan dengan hasil tersebut, beberapa siswa tidak memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Agar materi pelajaran lebih menarik bagi siswa dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, peneliti menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran. Setelah itu, diberikan post-test kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar mereka dari penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran. Nilai rata-rata pada post-test yang diambil oleh siswa adalah 86. pos-test yang telah dilakukan oleh peneliti digunakan untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu melakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas dari produk bahan ajar komik dengan menggunakan aplikasi canva. Nilai N gain score didapat sebesar 0,63. . Berdasarkan tabel di atas, maka produk media komik digital

memiliki efektivitas dengan kategori sedang. Kategori tersebut menunjukkan bahwa produk media komik digital efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **4. Disseminate**

Pada tahap ini, dilakukan penyebaran dalam skala terbatas hanya dalam 1 sekolah di MTs Negeri 6 Bulukumba dengan cara mensosialisasikan komik elektronik (e-comic) Usaha dan Pesawat Sederhana.

#### **E. Kesimpulan**

Pengembangan bahan ajar komik materi perbandingan dan Skala untuk memberikan konsep-konsep dasar matematika dapat berhasil dilakukan dengan menggunakan komik yang dikembangkan melalui model 4-D, sesuai temuan pengembangan media pengembangan bahan ajar komik Canva untuk kelas II SD. Pakar kelayakan media dan materi menilai bahan ajar komik digital sangat praktis. Selain itu, penelitian tentang keefektifan media komik digital mengungkapkan bahwa barang media digital yang berfokus pada pemahaman dasar konsep dari perbandingan dan skala termasuk dalam keefektifan kategori sedang. Kategori ini menunjukkan kegunaan dan daya adaptasi produk media komik digital sebagai sumber pendidikan.. Terakhir yaitu respon siswa terhadap media komik digital menunjukkan respon positif dan memperoleh presentase yang artinya sangat baik. Sementara itu respon guru juga menunjukkan media komik sudah sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar

#### **F. Daftar Pustaka**

- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Kristianti, D. & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, Volume 4 No. 1, Maret 2017 ISSN: 2355-3782, 4(1), 40. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita

- Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Malik, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Mariska, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. 5(2), 489-501.
- Pramana, T. C. (2016). Pengembangan Media Komik sebagai bahan Ajar IPA materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD negeri Pondowoharjo Sleman. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 3(2), 11. <http://repository.upy.ac.id/157/>
- Putry, B. L. (2021). *PENGEMBANGAN KOMIK ONLINE BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT KELAS X SMA N 11 YOGYAKARTA*.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14-18.
- Sari, P. M., & Fitriani. (2022). development of canva-based economic e-module on cooperative materials for class X social sciences at SMAN 1 Cerenti. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(1), 1-10.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186-5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>