

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC GEOGRAFI BERBASIS DISCOVERY LEARNING DI KELAS XI IPS

**Puji Lestari, Deni Puji Hartono, Laili Rosita**

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Palembang, Indonesia  
*denipujihartono03@gmail.com*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran E-Comic Geografi Berbasis Discovery Learning di kelas XI IPS SMA Negeri 15 Palembang. Metode Penelitian yang digunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran digital E-Comic Geografi Berbasis Discovery Learning pada materi Keragaman Budaya Bangsa sebagai Identitas berdasarkan Keunikan dan Sebarannya ahli media mendapatkan 92,5%, dan ahli materi mendapatkan valid hasil 80%, dan ahli bahasa mendapatkan sangat valid hasil 82,5%. Untuk uji efek praktisan media pembelajaran mendapatkan sangat praktis dengan hasil respon guru 100% dan repson siswa 91,6%. Uji kelompok kecil mendapatkan skor 100% sangat efektif dan tingkat keefektifan peserta didik uji kelompok besar mendapatkan hasil nilai tes soal esaay mendapatkan hasil rata-rata 90,74% sangat efektif. Materi Keragaman Budaya Bangsa sebagai Identitas berdasarkan Keunikan dan Sebarannya Sangat baik dilakukan pengembangan dan digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 15 Palembang.

*Kata kunci: Pengembangan, E-Comic, Discovery Learning.*

### Abstract

The purpose of this study was to produce a learning media product for E-Comic Geography Based on Discovery Learning in class XI IPS SMA Negeri 15 Palembang. The research method used is the Research and Development (R&D) method. This study uses the ADDIE development model. The results of this development research are in the form of digital learning media products E-Comic Geography Based on Discovery Learning on the subject of National Cultural Diversity as an Identity based on Uniqueness and Distribution, media experts get 92.5%. and material experts get valid results of 80%, and linguists get very valid results of 82.5%. To test the practical effects of learning media, it is very practical with the results of the teacher's response of 100% and the student's response of 91.6%. The small group test obtained a very effective score of 100% and the level of effectiveness of the large group test students obtained the results of the essay question test scores, for the effectiveness test an average result of 90.74% was very effective. Material on National Cultural Diversity as an Identity based on Uniqueness and Distribution It is very well developed and used as a learning tool in Geography subject in class XI IPS SMA Negeri 15 Palembang.

*Keywords: Development, E-Comic, Discovery Learning.*

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan perantara dalam

menyampaikan materi sehingga dapat diterima oleh siswa yang dituju pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang

dipakai dalam proses belajar serta salah satu alat pengajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian fokus siswa dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Menurut (Wati, 2021) media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan semangat serta rasa penasaran siswa karena media pembelajaran akan melibatkan rasa kepekaan dan membangun imajinasi siswa pada proses pengalaman belajar dengan wawasan baru melalui pemahaman konsep materi yang di berikan.

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun, nyatanya saat proses pembelajaran terdapat kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar siswa hal ini muncul karena kurang menarik kegiatan proses belajar mengajar di kelas serta media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pengajar selama ini kurang optimal (Wicaksana et al., 2020). Padahal faktor yang penting dan memiliki peran dalam menunjang proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran (Octavia et al., 2021). Karena hal itu, salah satu komponen penting untuk menentukan suatu keberhasilan dari proses pembelajaran berpengaruh dari penggunaan media pembelajaran tepat (Kharisma, 2020).

Menurut (Ahmad Zaki, 2020) saat ini pengajar lebih suka menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran karena dianggap sebagai cara yang praktis dan tidak memerlukan alat dan bahan praktek cukup menjabarkan konsep-konsep yang tertuang dalam buku ajar serta referensi lain. Hal ini menyebabkan media yang biasa digunakan pada proses pembelajaran selama ini masih dominan menggunakan media yang sederhana

yaitu buku cetak yang besar dan tebal (Mirnawati & Makhrus, 2021). Dengan penggunaan media buku cetak secara dominan membuat proses pembelajaran terasa membosankan dan mengurangi minat siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini dapat dilihat ketika pengajar menyampaikan materi pelajaran siswa lebih asyik bermain dengan teman tanpa memperdulikan penjelasan pengajar di depan kelas (Ritonga et al., 2022).

Maka dalam upaya menumbuhkan pemahaman konsep materi dalam proses pembelajaran diperlukannya pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan bisa menunjang sarana pendidikan, memberi kemudahan kepada siswa selama proses pembelajaran, serta dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan konkret dalam menuju ketercapaian pemahaman belajar siswa (Wulandari et al., 2019).

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini akan sangat mempengaruhi berbagai macam bidang keilmuan termasuk bidang pendidikan (Supriadi & Hignasari, 2019). Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan serta pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang, hal ini menuntut pengajar untuk dapat menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada pada pembelajaran di kelas, contohnya adalah menggunakan media pembelajaran yang dibuat secara digital (Kurnia et al., 2019). Dengan membuat pengembangan media pembelajaran secara digital diharapkan siswa dapat lebih memahami materi karena konsep yang di sajikan bersifat trendi sesuai perkembangan zaman.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk siswa dengan

memanfaatkan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran komik. Karena menurut (Syahwela, 2020) siswa cenderung lebih menyukai visualisasi dari buku yang bergambar dan penuh warna dalam karakter realistik maupun kartun berupa media komik. Komik merupakan media yang mempunyai visual seperti buku cerita, namun keunggulan komik dibanding buku cerita adalah media komik memiliki unsur cerita yang mengandung pesan yang besar akan tetapi di kemas dalam bentuk yang ringkas dan mudah untuk dipahami (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

Komik juga memiliki keunggulan dalam bentuk penyajian unsur visual cerita yang kuat dan ekspresi yang di visualkan dengan jelas yang akan menimbulkan para pembaca akan terbawa emosional untuk memahami isi jalan cerita sampai akhir (Rusnani et al., 2021). Media pembelajaran komik memiliki proses yang menyenangkan, menumbuhkan minat belajar, dan mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang akan memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam berpikir pada proses pembelajaran (Rahmatin et al., 2021). Dengan kata lain komik adalah sebagai media perantara yang tepat untuk menumbuhkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran dapat dipahami dengan baik apabila adanya media pembelajaran dan juga model pembelajaran yang tepat. Hal ini juga dijelaskan bahwa menurut (Mella et al., 2022) bahan ajar pada media pembelajaran yang menarik perlu didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan diharapkan bisa tercapainya tujuan dari pembelajaran. Karena tujuan dari penggunaan media dan model

pembelajaran sama yaitu keberhasilan kompetensi pembelajaran dengan upaya menumbuhkan pemahaman materi sehingga terjadi ketercapaian tujuan belajar maka keduanya dapat dikombinasikan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran komik diharapkan mampu membuat siswa mendapatkan pemahaman dari berpikir mandiri terhadap fenomena yang ada. sedangkan pada penerapan model pembelajaran discovery learning harus dilengkapi dengan media ajar agar membuat proses pembelajaran semakin menarik (Asriningsih et al., 2021). Maka model pembelajaran discovery learning sangat tepat di kombinasikan dengan media pembelajaran berbasis komik. Sebab discovery learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan dimana siswa dapat menemukan sendiri konsep dan informasi, dengan menggunakan informasi atau data yang diperoleh melalui observasi (Lestari et al., 2022).

Pemilihan media pembelajaran komik digital adalah E-Comic berbasis discovery learning bukan tanpa alasan. Karena saat ini media pembelajaran berbasis E-Comic merupakan salah satu kegunaan yang dapat dilakukan untuk dimanfaatkan dalam upaya ketercapaian tujuan belajar siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Karena dengan adanya media pembelajaran dan model pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa dalam kemampuan kompetensi siswa secara kognitif, afektif dan psikomotoriknya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik melalui ukuran peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan bagian yang dapat digunakan sebagai penentu dan ukuran dalam ketercapaian kompetensi yang telah dimiliki siswa

setelah menjalani proses pengalaman belajar yang diberikan (Destyana & Surjanti, 2021). Kompetensi Pengajar dalam menganalisis kebutuhan siswa terhadap proses pengalaman pembelajaran, penguasaan materi, komunikatif dalam penyampaian pada proses pembelajaran serta pembawaan kepribadian yang berwibawa dan dewasa akan sangat mendukung hasil dari peningkatan hasil belajar siswa (Somayana, 2020). Menurut (Fatmawati et al., 2021) Siswa yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran merupakan siswa yang berhasil pada hasil belajar. Maka dari itu perlu pemilihan pengembangan media dan model pembelajaran yang cocok pada setiap materi yang memiliki cakupan yang luas pada proses pembelajaran.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak kajian materi yang harus dipelajari. Dalam mata pelajaran geografi, siswa harus dituntut memahami banyak bahan materi kajian tentang berbagai fenomena keruangan dan pada fakta di lapangan materi yang di pelajari sulit dipahami tanpa melihat secara langsung fenomena yang sebenarnya dari mata pelajaran tersebut (Pratiwi et al., 2021). Pada studi kasus materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebarannya di kelas XI IPS memiliki cakupan materi yang sebaiknya di visualisasikan lewat gambar agar mempermudah siswa dalam memahami cakupan materi yang akan di bahas.

Berdasarkan deskripsi diatas membuat peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran E-Comic berbasis discovery learning karena kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran terbaru sangat dibutuhkan. Pengembangan media pembelajaran E-Comic berbasis discovery learning ini akan diuji

cobakan di kelas XI IPS SMA Negeri 15 Palembang dengan pertimbangan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan selama melaksanakan PPL disekolah tersebut.

## METODE

Penelitian pengembangan R&D menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu :

### 1) Analysis

Analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan pada kondisi yang di harapkan dengan kondisi yang ada saat ini. Penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan dengan prosedur proses analisis kebutuhan. Sesuai dengan identifikasi permasalahan yang menjadi teori dasar dalam usaha mencari solusi melalui penelitian pengembangan. Karena dalam pengembangan produk media pembelajaran dibutuhkan tinjauan analisis yang mendasari pengembangan.

### 2) Design

Pada tahap merancang adalah tahap merancang produk pengembangan dari hasil pengamatan yang di dapatkan. Dengan pengamatan akan dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran yaitu pemilihan materi yang akan di pelajari ditinjau dari Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, Indikator, tujuan Pembelajaran, dan proses penyusunan latihan soal yang akan diberikan serta Cover yang akan di tampilkan, alur cerita (story board), karakter E-Comic, petunjuk penggunaan E-Comic serta kertas yang akan digunakan. Dalam tahap mendesain produk E-Comic memiliki peran yang sangat penting

dalam keberhasilan pengembangan yang dilakukan peneliti.

### 3) **Development**

Pengembangan produk yang telah melalui tahap desain adalah dengan menguji atau melakukan validitas terhadap hasil produk. Dalam tahap validitas adalah tahap untuk mengetahui kevalidan data dengan memiliki 3 komponen yang menjadi ukuran yaitu validitas dari ahli media, materi, dan bahasa. Tujuan validitas adalah untuk mengukur suatu kevalidan produk yang dihasilkan serta merevisi produk yang sebelum di implementasikan ke sekolah yang menjadi tempat penelitian.

### 4) **Implementation**

Tahap implemementasi adalah tahap uji coba media pembelajaran E-Comic geografi berbasis discovery learning yang telah di validasi di uji cobakan kepada siswa kelas XI IPS. Dari hasil penilaian angket respon siswa dan respon guru pada tahap implementasi memiliki tujuan melihat peningkatan kemampuan siswa dalam partisipasinya selama mengikuti proses pembelajaran dilihat dari hasil angket terhadap pengembangan media yang dilakukan akan menghasilkan tingkat kepraktisan produk media yang dikembangkan. Sedangkan data uji keefektifan penggunaan media pembelajaran kepada siswa berupa evaluasi soal essay terhadap proses uji coba pengembangan media pembelajaran E-Comic geografi berbasis discovery learning tersebut. Hasil dari penerapan peneliti akan mendapat umpan balik sebagai bagian dari evaluasi nantinya.

### 5) **Evaluation**

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menganalisis keberhasilan produk media pembelajaran E-Comic

geografi berbasis discovery learning yang di kembangkan dengan tahapan model ADDIE yaitu dari fase validasi untuk melihat kevalidan produk E-Comic, penyebaran angket respon setelah menggunakan produk untuk melihat kepraktisan produk E-Comic, dan nilai tes siswa untuk melihat keefektifan produk E-Comic.

## **A. Teknik Pengumpulan Data**

### 1) **Angket**

Angket adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden (Sugiyono, 2019:199). Angket digunakan sebagai perantara untuk mengajukan pertanyaan kepada para responden. Angket yang awal yaitu analisis kebutuhan untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis E-comic layak dilakukan pengembangan. Untuk langkah selanjutnya validasi ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa sebelum di uji coba kepada peserta didik. Angket ini berfungsi untuk merevisi bagian yang belum sesuai pada produk yang dikembangkan. Angket yang akan diberikan yaitu untuk mendapatkan respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan.

### 2) **Tes**

Tes adalah alat ukur yang di gunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada upaya meninjau keberhasilan dalam proses yang dimiliki selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk melihat sejauh mana penguasaan materi yang telah di dapatkan siswa. Tes hendaknya dibuat secara logis serta rasional sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur yang tepat untuk analisis tiap kesukaran item butir soal materi pembelajaran (Alam et al., 2019).

**B. Teknik Validasi Prototype**

Teknik Validasi dari prototype adalah instrumen yang di gunakan

untuk mengukur ke validan serta dari pengembangan prototype.

Tabel 1. Tabel Nama Validator

No	Nama Validator	Indikator Analisis Uji	Parameter Validator
1.	Budi Utomo, M.Sc	Ahli media	1
2.	Nuranisa, M.Pd	Ahli materi	1
3.	Mardiana Sari, M.Pd	Ahli bahasa	1

**C. Teknik Analisis Data**

**1) Penilaian Validasi Angket Skala Guttman**

Skala Guttman memiliki jawaban yang tegas pada tiap butir pernyataan

yang di berikan oleh setiap responden. Adapun kriteria penilaian instrumen yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Guttman

Tabel Kriteria Penilaian Angket		
No	Analisis	Skor
1	Benar	1
2	Tidak	0

(Sugiyono, 2019)

**2) Penilaian Validasi oleh ahli E-Comic Menggunakan Skala Likert**

Teknik validasi perhitungan angket dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menggunakan skala Likert dibutuhkan rumus untuk

mengkoreksi produk yang dihasilkan dan mendapatkan hasil perhitungan angket untuk di analisis. Adapun kriteria Penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skala Likert Pada Penilaian Kevalidan

Tabel Kriteria Penilaian Kevalidan Komik		
No	Analisis	Skor
1	Sangat Valid	5
2	Valid	4
3	Cukup Valid	3
4	Tidak Valid	2
5	Sangat Tidak Valid	1

Sumber : Modifikasi Skala Likert (Pratiwi & Astuti, 2022)

Tabel 4. Kriteria Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Sumber : (Zariono, 2022)

Tabel Kriteria Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban		
No	Presentase %	Kriteria valid
1	81-100	Sangat Valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	21-40	Tidak Valid
5	0-20	Sangat Tidak Valid

Tabel 5. Kriteria Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Sumber : (Sugandi et al., 2021)

Tabel Kriteria Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban		
No	Presentase %	Kriteria keefektifan
1	81-100	Sangat efektif
2	61-80	Efektif
3	41-60	Cukup Efektif
4	21-40	Tidak Efektif
5	0-20	Sangat Tidak Efektif

Tabel Kriteria Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban		
No	Presentase %	Kriteria Kepraktisan
1	81-100	Sangat Praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
4	21-40	Tidak Praktis
5	0-20	Sangat Tidak Praktis

Rumus Perhitungan dari skala diatas menggunakan metode sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase yang dicari

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah nilai ideal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran *E-Comic* Geografi Berbasis *Discovery Learning* materi yang digunakan adalah Keragaman Budaya Bangsa sebagai Identitas Nasional Berdasarkan Keunikan dan Sebarannya. Sub pokok materi adalah Keragaman Budaya Bangsa Ditinjau dari Faktor Geografis Indonesia. Dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba dilakukan Pada kelas XI IPS SMA Negeri 15 Palembang. Berikut adalah penjelasan dari kelima tahapan pengembangannya.

### 1) Tahap Analyze

Hasil tahapan analisis merupakan kegiatan yang berfungsi bagi peneliti sebagai proses awal pengumpulan data komponen yang mendasari pembuatan produk apa yang akan di kembangkan oleh peneliti. Proses identifikasi awal terhadap permasalahan serta bentuk dari usaha mencari solusi yang ada di lapangan. Adapun analisis yang dilakukan peneliti ada 5 tahapan pada tahap analyze yaitu :

#### a) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan adalah langkah awal dalam mengembangkan produk sehingga di dapatkan pembaharuan dalam media yang akan di dapatkan.

Hasil Perhitungan Rata – Rata Keseluruhan Skor Analisis Kebutuhan Guru :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil Analisis Perhitungan di atas di dapatkan rata-rata skor 100% termasuk ke dalam kriteria “sangat layak”,

berarti berdasarkan analisis kebutuhan guru tersebut perlu diadakannya penelitian pengembangan media pembelajaran.

b) Karakteristik Siswa

Manusia saat ini tidak terlepas dari kemajuan era teknologi, termasuk juga dunia pendidikan. Pendidikan yang dibutuhkan siswa saat ini adalah proses pembelajaran yang di bentuk secara digital. Dengan begitu salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan dengan pembuatan produk media pembelajaran yang disusun secara digital. Pemanfaatan teknologi ini merupakan salah satu alat bantu yang tepat untuk menyampaikan materi yang di kemas dengan visual dan animasi yang menarik.

c) Analisis Kurikulum Sekolah

Analisis Penggunaan kurikulum pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa proses pembelajaran siswa kelas XI IPS di Sma Negeri 15 Palembang tahun ajaran 2022-2023 saat ini masih menggunakan standar kurikulum 2013. Peneliti menganalisis kompetensi dasar yang akan di capai pada media pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning* karena keberhasilan capaian kemampuan siswa bergantung

dengan proses pembelajaran yang akan di dapatkan siswa di ruang kelas.

d) Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan data yang di dapatkan oleh peneliti maka kebutuhan dalam penelitian ini adalah masih terbatas media pembelajaran berbasis digital, penggunaan media juga belum optimal. Membuat peserta didik membutuhkan suatu pembaharuan media oleh karena itu peneliti melakukan uji coba dengan mengkombinasikan suatu produk media pembelajaran dengan basis *discovery learning* pada mata pelajaran geografi dengan materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebarannya. Media pembelajaran dengan mengangkat sub materi pokok berupa materi “Keragaman Budaya Bangsa ditinjau dari faktor geografis Indonesia”. Karena materi tersebut sangat erat kaitannya dengan sumber pembelajaran yang dapat dilakukan dengan analisis awal identifikasi keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar sehingga menimbulkan pemahaman di hasil akhir berupa penarikan kesimpulan yang bersumber dari pengalaman yang dialami.

Kompetensi Dasar	Sub Pokok Materi Geografi	Tujuan pembelajaran
<p>3.6 Menganalisis Keragaman Budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebarannya</p> <p>3.6.1 Mengidentifikasi faktor geografi terhadap keberagaman budaya di Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengaruh faktor geografis terhadap keragaman budaya di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keragaman budaya di lingkungan sekitar.</li> <li>Mengetahui faktor geografi yang mempengaruhi keragaman budaya.</li> <li>Siswa dapat mengidentifikasi melalui berbagai macam sumber informasi terkait dengan keragaman budaya.</li> </ul>

Gambar 1. KD, Materi, dan Tujuan Pembelajaran



e) Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan merupakan kegiatan yang meninjau permasalahan yang ada dengan tujuan menetapkan produk apa yang akan dilakukan, beserta spesifikasinya. Ini merupakan bagian menganalisis potensi dari para siswa untuk pemahaman konsep materi pembelajaran yang ditetapkan. Analisis kebutuhan awal dari pembelajaran geografi yang memiliki cakupan yang luas membuat siswa di sekolah memerlukan media pembelajaran

yang beragam untuk membantu ketercapaian pemahaman belajar bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *E-Comic* berbasis *discovery learning* dapat membantu siswa dalam proses pemahaman materi pembelajaran melalui penjelasan gambar dan penemuan dan pemahaman serta dapat membuat kesimpulan melalui analisis di lingkungan sekitar secara mandiri dari materi yang di sampaikan pada *E-Comic* Pembelajaran

Tabel 6. Hasil analisis Kebutuhan Siswa

Indikator	Butir Soal	Jumlah skor	Persen	Kriteria
Kebutuhan pembaharuan media pembelajaran berbasis <i>discovery learning</i>	1,2,3	96	91,4%	Sangat Setuju
Permasalahan dalam proses pembelajaran	4,5,6	82	78,%	Setuju
Perlu pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran geografi	7,8,9,10	125	89,2%	Sangat Setuju
Rata-Rata skor per item :				86,5%

Berdasarkan hasil Analisis Perhitungan di atas di dapatkan rata-rata skor 86,5% termasuk ke dalam kriteria “sangat layak”, berarti berdasarkan analisis kebutuhan siswa tersebut perlu diadakannya penelitian pengembangan media pembelajaran.

**2) Tahap Design**

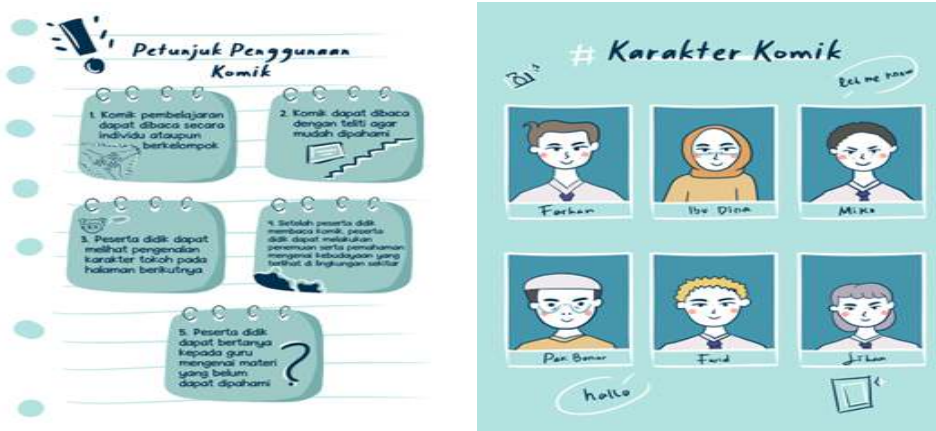
Tahapan desain produk merupakan bagian tahapan kedua dari model pengembangan ADDIE memiliki fungsi untuk membuat rancangan produk *E-Comic* geografi Berbasis *Discovery Learning*. Produk dikembangkan melalui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. Tahap ini berisi proses menentukan

cover untuk media , pemilihan materi yang cocok ditinjau dari kompetensi dasar dan kompetensi inti, perumusan tujuan pembelajaran, proses penyusunan petunjuk penggunaan *E-Comic*, perancangan karakter *E-Comic* serta komponen tambahan pendukung lainnya. Desain *E-Comic* menggunakan software : clip studio paint ex, tampilan kertas mode portrait, ukuran kertas A4 (3000 px X 4244 px), jenis font penulisan (tentang nanti demo, pink chicken, milky nice clean).

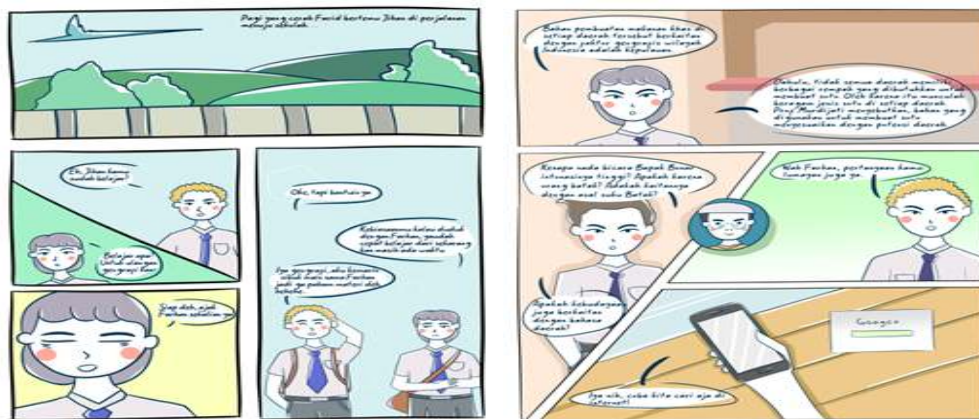
a) Storyboard *E-Comic*



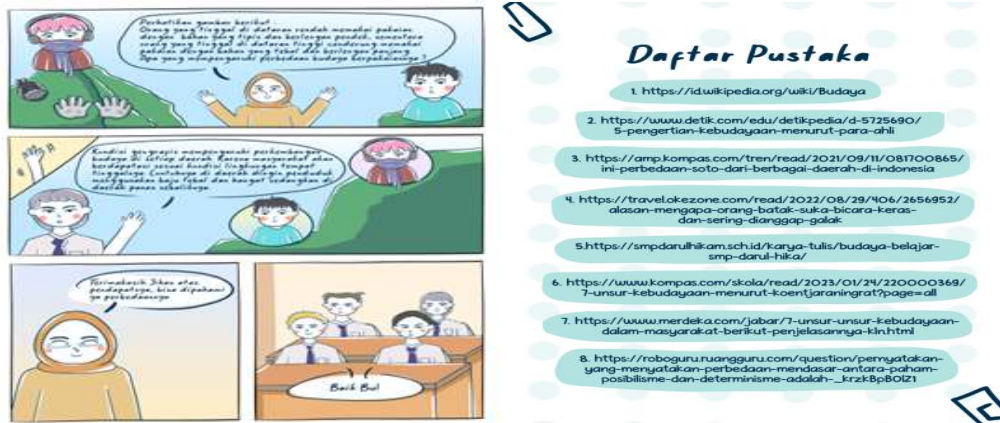
Gambar 2. Cover E-Comic, KI&KD Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Petunjuk penggunaan E-Comic, Karakter E-Comic

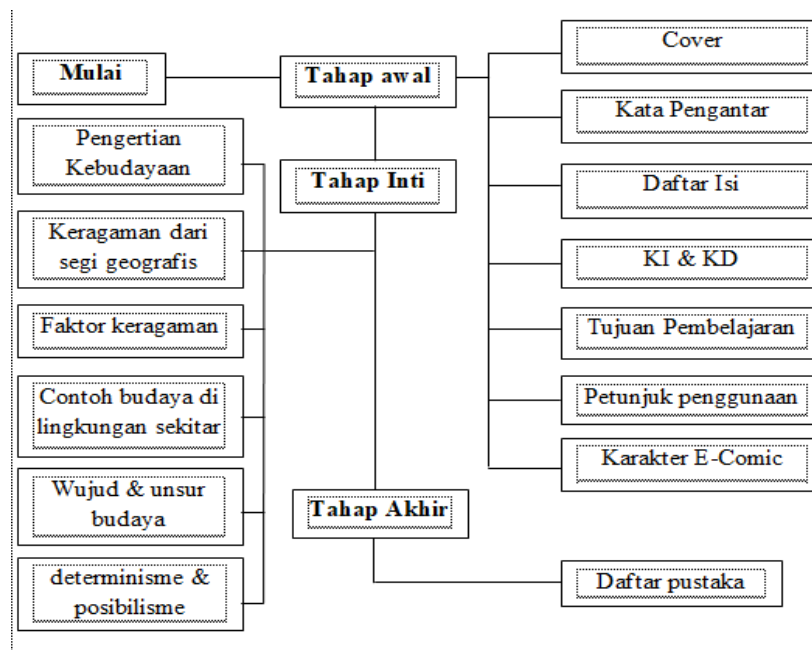


Gambar 4. Prolog dan Isi media E-Comic



Gambar 5. Isi media berbasis *discovery learning* dan daftar Pustaka

b) Flowchart *E-comic*



Gambar 6. Flowchart *E-comic*

3) Tahap Development

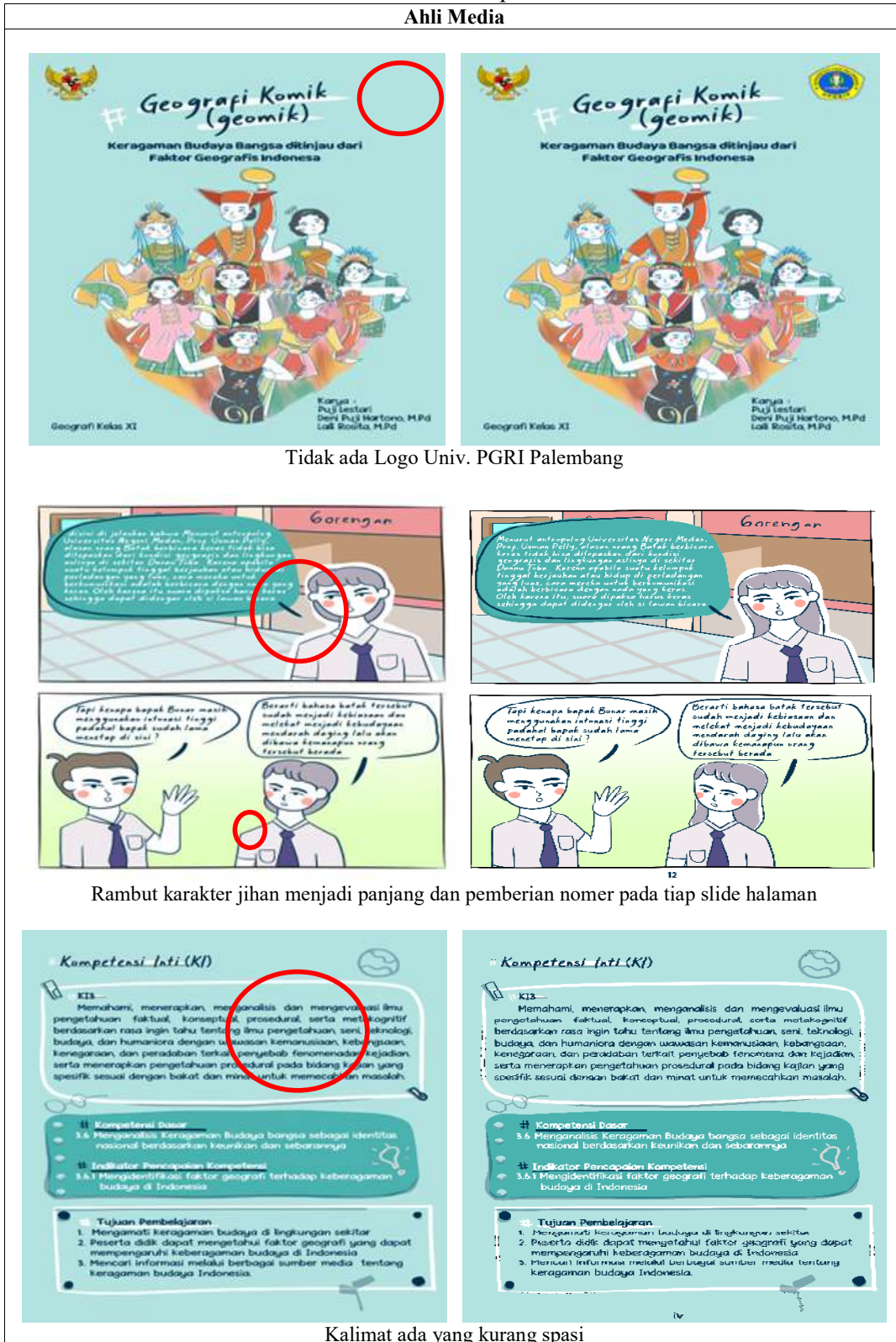
Ahli Media

- a) Ganti rambut karakter jihan menjadi rambut panjang.
- b) Tambahkan Logo Universitas PGRI Palembang.
- c) Tambahlan nomor pada halaman *E-Comic*

Ahli Materi

- a) Tinjau ulang dan sesuaikan indikator dengan KD
  - b) Perbaiki kalimat untuk materi
  - c) Perbaiki dan tambahkan panel
  - d) Sesuaikan gambar dengan tulisan
- Ahli Bahasa
- a) Perbaiki penggunaan tata bahasa, penggunaan EYD dsb.
  - b) Komik dan informasi yang diberikan sudah bagus

Tabel 7. Revisi produk  
Ahli Media



Tidak ada Logo Univ. PGRI Palembang

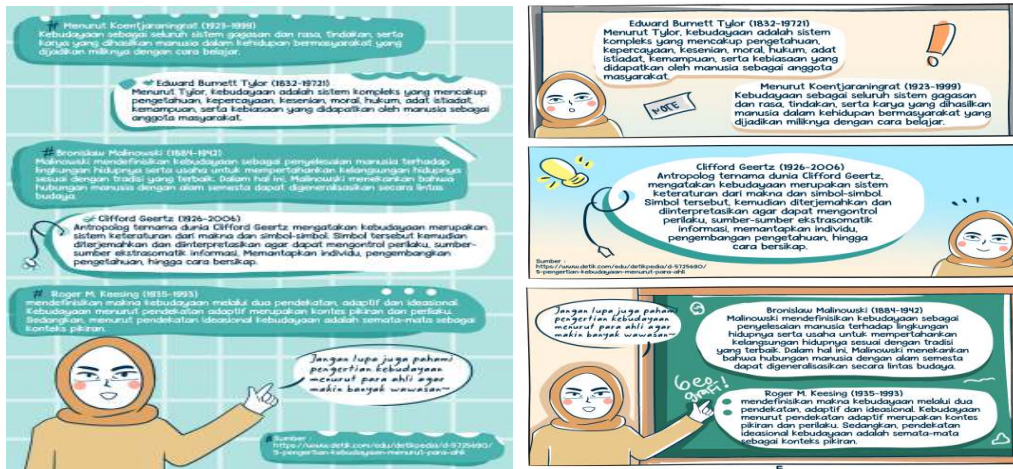
Rambut karakter jihan menjadi panjang dan pemberian nomer pada tiap slide halaman

Kalimat ada yang kurang spasi

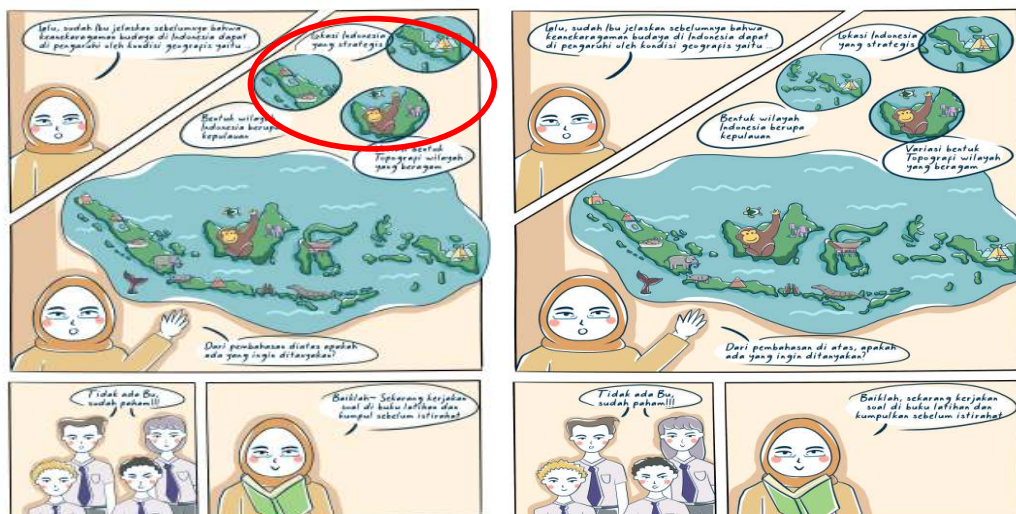




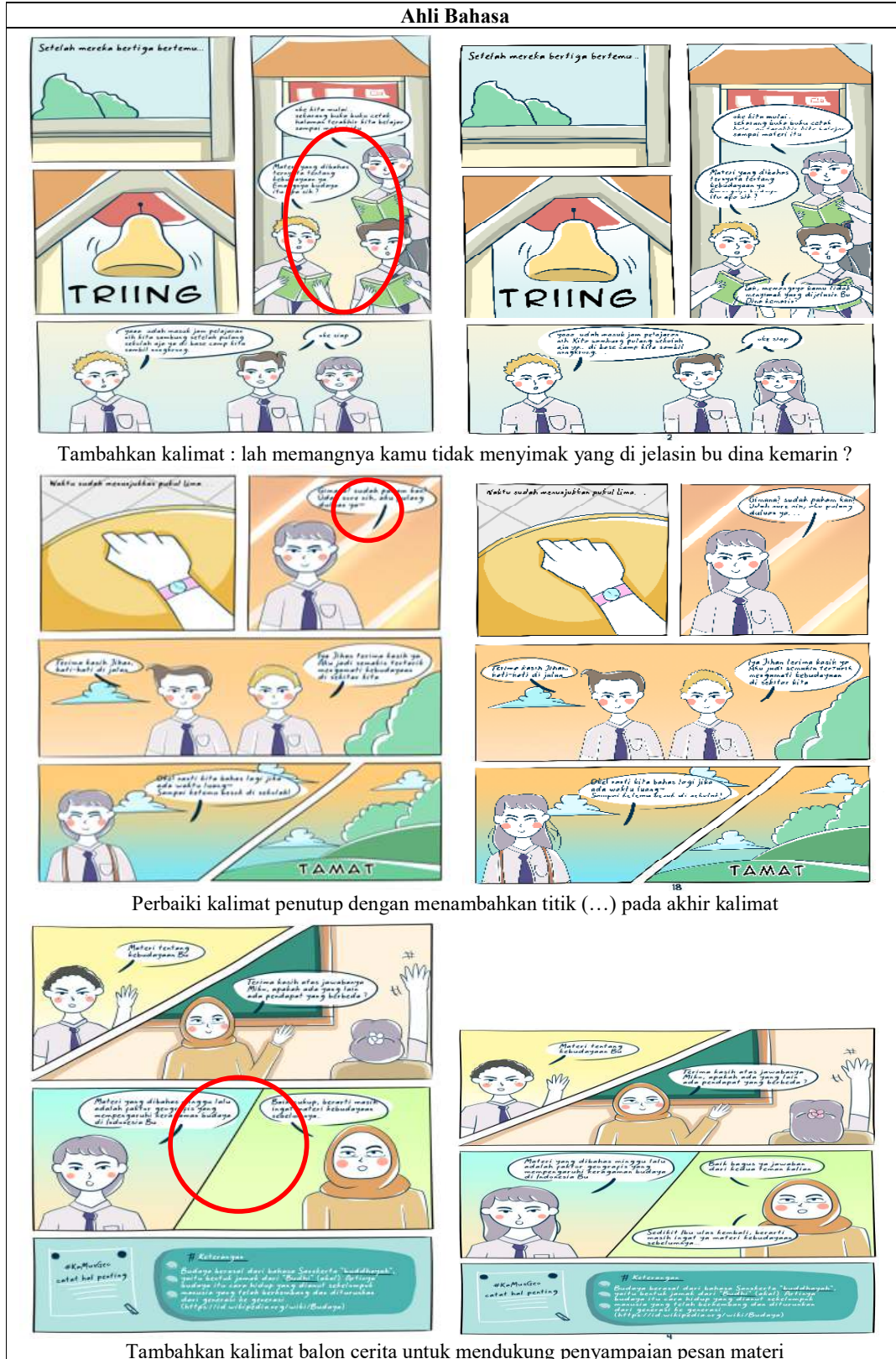
Dihapus bagian adalah kepluaan



Dibuat jadi 3 panel



Gambar pulau sumatera menjadi pulau papua





Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli

Ahli	Presentase	Kriteria
Media	92,5%	Sangat Valid
Materi	80%	Valid
Bahasa	82,5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat Valid</b>

#### 4) Tahap Implementation

Tahap implementation merupakan tahap uji coba produk yang telah di validasi oleh para ahli. Produk diuji coba ke lapangan setelah di lakukan revisi oleh peneliti berlandaskan saran dan komentar dari validator. Pada tahap implementasi siswa yang menjadi sampel adalah kelas XI IPS SMA Negeri 15 Palembang akan diberikan produk media *E-Comic*. Kemudian diberi angket respon guru dan siswa untuk melihat kepraktisan media. Sedangkan untuk pemberian 5 butir soal tes essay yang telah di validasi oleh guru mata pelajaran untuk melihat keberhasilan keefektifitasan produk pengembangan media pembelajaran *E-Comic* Geografi Berbasis *Discovery Learning*. Pemilihan kelas XI IPS 1 sebagai kelas uji kelompok besar karena kelas tersebut memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3.

#### 5) Hasil Uji Kepraktisan

a) Data Hasil Respon Guru  
Berikut adalah tabel analisis indikator respon guru pada produk pengembangan.

##### Hasil analisis respon guru terhadap pengembangan produk

Rumus Hitung :

$$P = \frac{39}{39} \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\% \\ = 100 \%$$

Berdasarkan analisis kepraktisan dari media *E-Comic* Pembelajaran Geografi Berbasis *Discovery Learning* di dapatkan hasil angket respon guru hasilnya adalah 100% “sangat praktis” produk yang telah di kembangkan berdasarkan kriteria penilaian.

b) Data Hasil Respon Siswa

##### Hasil analisis respon siswa terhadap pengembangan produk

Rumus Hitung :

$$P = \frac{513}{560} \times 100\%$$

$$P = 0,91 \times 100\% \\ = 91,6 \%$$

Berdasarkan analisis efek kepraktisan dari media *E-Comic* Pembelajaran Geografi Berbasis *Discovery Learning* di dapatkan hasil Rata-rata angket respon siswa hasilnya 91,6% “sangat praktis” produk yang telah di kembangkan berdasarkan kriteria penilaian.

#### 6) Hasil Uji Keefektifan

a) Uji coba kelompok kecil

Sampel uji coba kelompok kecil menggunakan small group dengan jumlah responden 5 siswa random yaitu dari kelas XI IPS 2 dan kelas XI IPS 3. Dengan pemberian media & soal tes essay kepada sampel penelitian. Siswa dipilih secara *random sampling* sehingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi bagian dari penelitian dan memberi angket respon terhadap produk media.

Tabel 9. Uji Coba Kelompok Kecil

Nama	Komentar / Saran
IP	Belajar menggunakan media sangat mudah dipahami
IK	Komik digital gambar nya mempermudah pemahaman saya
AA	Saya suka belajar berbasis komik karena banyak gambar penjelas dan isi materi singkat jelas padat mudah di pahami
DA	Saya tertarik membaca komik geografi ini sampai habis
NU	Suka dengan materi yang dijabarkan pada komik

- b) Uji coba kelompok besar pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning*. Tahapan ini adalah bagian analisis melalui data nilai siswa yang telah mengikuti proses Dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 10. Data Nilai Tes Kelompok Besar Siswa

No.	Hasil nilai siswa	Jumlah siswa	Jumlah skor
1.	100	14	1.400
2.	96	6	576
3.	92	1	92
4.	88	2	176
5.	84	3	252
6.	80	1	80
7.	76	6	456
8.	72	2	144
Jumlah		35	3.176

Jadi, dari hasil data diatas maka peneliti mencari nilai rata-rata dari soal tes essay yang diberikan untuk melihat keefektifitasan produk pengembangan :

Rumus Hitung :

$$P = \frac{3.176}{3.500} \times 100\%$$

$$P = 0.9074 \times 100\% = 90,74 \%$$

Maka Dari data di atas di dapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran *e-comic* geografi berbasis *discovery learning* “sangat efektif” digunakan dengan presentase nilai yaitu 90,74% berarti siswa mengalami peningkatan hasil belajar melalui pengalaman yang di dapat dari proses pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning*.

### 7) Tahap Evaluation

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap

evaluasi. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning* di kelas XI IPS dengan hasil uji kevalidan pada tahap pengembangan produk melalui validasi ahli media produk *E-Comic*, ahli bahasa produk *E-Comic*, dan ahli materi produk *E-Comic* dengan hasil “sangat valid”. Sedangkan di tahap implementasi yaitu hasil analisis angket respon guru dan siswa dari produk yang di uji cobakan dengan hasil “sangat praktis”. Serta uji keefektifitasan produk melalui uji kelompok kecil dan besar mendapatkan hasil “sangat efektif” hal ini juga mendapat dukungan melalui hasil komentar/saran dari siswa yang memiliki antusiasme dan respon baik terhadap produk selama proses ujicoba sampai ke tahap hasil analisis produk pengembangan *E-Comic*.



## B. Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning* dilakukan di SMA Negeri 15 Palembang dan sampel penelitian menggunakan kelas XI IPS 1 untuk uji kelompok besar dan kelas XI IPS 2,3 untuk uji kelompok kecil. Penelitian ini di dasari oleh kebutuhan media pembelajaran sudah menjadi persoalan yang terus di benahi guna mendapatkan media yang cocok dan terus mengikuti perkembangan zaman sehingga penggunaanya bisa bermanfaat secara maksimal. Karena, tuntutan kurikulum 2013 mempengaruhi banyaknya kompetensi yang harus dicapai serta guru bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Riwanto & Wulandari, 2018). Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran banyak memerlukan alat bantu berupa gambar untuk mengilustrasikan penjabaran materi. Materi yang dibahas pada media pembelajaran adalah keragaman budaya ditinjau dari faktor geografis Indonesia, yang merupakan materi pembelajaran yang berbasis identifikasi lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sumber belajar. Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Herliyanti, 2022) yang membahas “pengembangan media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA PGRI Palembang.” Hasil penelitian berupa keberhasilan pengembangan media ajar berbasis komik untuk tingkatan penguasaan pemahaman konsep siswa SMA pada mata pelajaran geografi kelas XI.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Aziza & Rosita, 2020) yang membahas “ belajar geografi dengan media komik serta pengaruhnya terhadap minat belajar geografi siswa.” Hasil penelitian yang ditunjukkan berupa keberhasilan dari pengaruh

komik pembelajaran terhadap minat belajar karena siswa sangat tertarik dengan menggunakan komik yang pada proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Juneli et al., 2022) yang membahas “pengembangan media pembelajaran komik digital pada penguasaan konsep peserta didik SD kelas V.” Hasil penelitian yang ditunjukkan berupa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media komik digital. Diidentifikasi dari peningkatan nilai tes dan antusias serta semangat peserta didik melalui proses pembelajaran berlangsung.

### 1) Langkah-langkah Pembelajaran *E-Comic* Geografi Berbasis *Discovery Learning*

#### a) Tahap Stimulation (pemberian rangsangan)

Fase pertama dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan membuka pembelajaran mata pelajaran geografi dengan memberikan suatu rangsangan pertanyaan untuk memusatkan perhatian siswa. Guru akan menjelaskan capaian silabus KI & KD sub materi pembahasan pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran selesai dilakukan siswa. Pertanyaan perangsang yang diberikan guru agar siswa dapat mengamati proses pembelajaran yang akan dilakukan adalah “apakah siswa pernah membaca komik sebelumnya?”, “komik apa saja yang pernah dibaca oleh siswa?”, “jenis komik yang dibaca siswa apakah cetak atau digital?”, setelah itu guru meminta siswa untuk mengidentifikasi keunggulan komik yang pernah mereka baca apakah menarik dan bisa

menambah pemahaman mereka untuk memahami suatu fenomena/kejadian. Setelah proses diatas maka guru dapat memulai memasuki tahap pembahasan awal mengamati materi mata pelajaran geografi dengan contoh pertanyaan yaitu “pembahasan materi pembelajaran sebelumnya ?” mengajukan pertanyaan mengenai “pengertian kebudayaan yang siswa ketahui sebelumnya ?” membuat siswa kebingungan dan berpikir untuk mencari tahu jawaban akan maka penutup guru membimbing siswa dengan memberi informasi berupa tujuan pembelajaran serta tata cara penggunaan komik serta manfaat yang akan siswa rasakan setelah pembelajaran dilakukan.

b) Problem statement (identifikasi masalah)

Tahap ini adalah proses siswa pemberian media *E-Comic* geografi kepada siswa. Pastikan seluruh siswa sudah memiliki fokus dan siap untuk mengikuti proses pembelajaran dan siap untuk menerima materi. Setelah seluruh siswa dapat mengakses *E-Comic* di smartphone masing-masing. Guru memilih beberapa siswa untuk membacakan dialog pada tiap balon cerita *E-Comic*. Kemudian siswa juga diberi waktu untuk mengulang bacaan *E-Comic* supaya siswa dapat mengenali masalah dan dapat membuat hipotesis sementara.

c) Data collection (pengumpulan data)

Pada tahap ini siswa mulai berdiskusi dengan teman dan berpikir mandiri untuk mencari kebenaran dari pernyataan yang tertuang dalam media *E-Comic* yaitu dengan mengumpulkan data

terkait sebanyak mungkin dan mengamati serta melakukan eksperimen untuk membuktikan hipotesis sebelumnya. Siswa juga dapat memanfaatkan internet untuk mencari berbagai sumber informasi yang relevan untuk pemahaman mandiri bagi siswa.

d) Data processing (pengelolaan data)

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengolah data dengan mencocokkan antara definisi fakta, dan hipotesis buatan siswa untuk mencari kebenaran. Guru akan memberikan pertanyaan mengenai faktor & contoh keragaman budaya di wilayah sekitar lingkungan para siswa. Sebagai usaha evaluasi awal apakah siswa sudah dapat memahami konsep pembelajaran yang telah dilakukan guru juga memberikan LKPD dengan tingkat soal sesuai dengan pemahaman siswa. LKPD diberikan agar siswa dapat menuangkan hasil yang didapatkan selama mengikuti pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *discovery learning*.

e) Verification (pembuktian)

Guru sebagai fasilitator siswa fungsi tahap ini adalah berperan menjadi control dalam kumpulan tanggapan siswa pemahaman konsep berbasis lingkungan dan memberi dorongan supaya siswa dapat lebih banyak mengeksplor setiap jawaban dengan mengkaitkan antara berbagai konsep, teori yang ada serta aturan atau kaidah untuk menambah variasi pemahaman siswa.

f) Generalization (penarikan kesimpulan)

Di akhir proses pembelajaran siswa dapat menarik kesimpulan secara mandiri. Sedangkan guru juga akan berkolaborasi dengan para siswa membuat suatu kesimpulan akhir bersama pada proses pembelajaran untuk menemukan konsep pemahaman yang dapat diterima secara bersama. Informasi yang disimpulkan harus menunjukkan data yang benar memiliki proses yang sesuai dengan pemahaman model pembelajaran *discovery learning*. Ketika siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri artinya siswa telah benar melakukan tahapan pembelajaran berbasis model *discovery learning*.

## 2) Kevalidan Media

Setelah melalui tahap desain produk akan memasuki tahap validasi yang berfungsi untuk mengecek keakuratan produk sebelum diuji coba kan kepada siswa. Tahapan ini berisi 3 instrumen yaitu validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dengan 3 validator dari Universitas PGRI Palembang yaitu Bapak Budi Utomo, M.Sc., sebagai ahli media, Ibu Nuranisa, M.Pd., Sebagai ahli materi, dan Ibu Mardiana Sari, M.Pd., Sebagai ahli bahasa dengan presentase per item validasi di dapat hasil ahli media sangat valid sebesar 92,5%, ahli materi valid sebesar 80% , dan ahli bahasa sangat valid sebesar 82,5% dengan presentase rata-rata seluruh instrumen yaitu sangat valid sebesar 85%. Berdasarkan Presentase diatas maka produk pengembangan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran.

## 3) Kepraktisan Media

Pada data implementasi berasal dari data respon guru dan siswa terhadap keberhasilan produk yang di

kembangkan. Dengan begitu maka perlunya melihat kepraktisan diambil dari data analisis respon siswa dan guru terhadap media yang di kembangkan. Hasil data ini sebagai bahan tinjauan bagi peneliti dan calon peneliti yang akan mendatang. Data hasil analisis respon guru dengan penggabungan jumlah seluruh indikatornya memiliki presentase 100% berarti produk pengembangan sangat praktis untuk terus di kembangkan. Sedangkan untuk hasil respon siswa terhadap produk yang di kembangkan mendapatkan hasil presentase 91,6% artinya produk yang di kembangkan termasuk ke dalam kategori yang sangat praktis untuk di kembangkan.

## 4) Keefektifan Media

Pada tahap analisis keefektifan media pembelajaran yaitu dengan pemberian soal tes essay yang telah di validasi oleh guru mata pelajaran. Dengan begitu hasil nilai soal dapat digunakan untuk nilai tes keefektifitasan dari media yang dikembangkan. Data yang di dapatkan adalah berupa data dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 5 yang di kemas pada rubrik penilaian. Data siswa yang didapatkan berupa data yang berisi 3 kategori yaitu, 23 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, 10 siswa dengan kategori tinggi, dan 2 siswa mendapatkan kategori sedang. Sehingga hasil presentase rata-rata dari data hasil analisis tersebut mendapatkan hasil 90,74% artinya media pembelajaran *E-Comic* geografi Berbasis *discovery learning* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *E-Comic* Geografi Berbasis *Discovery Learning*

- a) Kelebihan media pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *Discovery Learning* di desain secara digital mampu menumbuhkan rasa ketertarikan siswa melalui tampilan visual yang di sajikan sehingga dapat merangsang kemauan untuk terus belajar dengan bantuan kemajuan teknologi. Media pembelajaran dapat ini mempermudah dalam pengaplikasian bahan ajar karena fleksibel siswa dapat mengakses lewat smartphone dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran dikombinasikan dengan cara penyampaian materi di dalam *E-Comic* Geografi berbasis *Discovery Learning* yang baik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami tiap ballon cerita pembelajaran. Media pembelajaran *E-Comic* geografi berbasis *Discovery Learning* memiliki alur cerita yang berkaitan langsung dengan lingkungan. Sehingga proses penyerapan materi tergolong lebih mudah karena siswa dapat mengidentifikasi gejala atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar dan dapat menyerap sampai ke hasil penarikan kesimpulan dari diri bagi siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar.
- b) Kekurangan Media Pembelajaran adalah Para pembaca hanya bisa mengakses atau mendownload media *E-Comic* ini dengan menggunakan jaringan internet. Media *E-Comic* Geografi Berbasis *Discovery Learning* memiliki kekurangan dalam pengaplikasian pada proses pembelajaran jika tidak memiliki smartphone atau alat digital yang mendukung. Kekurangan media

pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Discovery Learning* ini memakan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya, karena melalui berbagai macam tahapan dengan standar kurikulum dan storyboard serta rangkuman materi yang akan di input ke dalam *E-Comic*.

## SIMPULAN

Hasil uji validasi dari para ahli media, bahasa, dan materi yang mendapatkan hasil media 92,5% sangat valid, ahli bahasa 82,5% sangat valid, dan ahli materi 80% valid digunakan dengan rata2 skor gabungan sebesar : 85% berarti media produk yang di kembangkan sangat valid.

Tahap menganalisis efek kepraktisan dari media yang dikembangkan berisi respon guru terhadap media yang dikembangkan yang menghasilkan presentase sebesar 100% sangat praktis di kembangkan. Sedangkan untuk siswa sendiri mendapatkan presentase sebesar 91,6% berarti media pembelajaran sangat praktis dan layak untuk terus dikembangkan.

Tahap uji keefektifan produk pengembangan dengan memberi uji kelompok kecil kepada 5 siswa dengan perolehan nilai rata-rata presentase 100% efektif, sedangkan untuk uji kelompok besar kepada 35 siswa yaitu seluruh siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 15 Palembang. Mendapatkan hasil nilai 90,74% artinya produk sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran geografi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada dinas pendidikan provinsi sumatera selatan yang telah

memberikan dukungan dan izin pada penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S., Japar, M., Nur, M., & Asnur, A. (2019). Pengembangan Instrumen Tes Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 8(1), 59–68.
- Aziza, N., & Rosita, L. (2020). Belajar Geografi Dengan Media Komik Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa. *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 5(2), 19. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v5i2.4420>
- Herliyanti, D. (2022). NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK PADA MATERI. 9(9), 3286–3294.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>
- Pratiwi, N., & Astuti, S. (2022). Pengembangan Media Komtrik (Komik Elektronik) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas V SD. 4, 3935–3944.
- 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.
- Sugandi, A. I., Sofyan, D., & Maesaroh, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Deduktif Induktif Berbantuan Geogebra dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Masa Pandemi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 149–160. <https://doi.org/10.22460/jpmpi.v4i1.149-160>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. penerbit ALFABETA.
- Zariono, A. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.