

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Theses

Sinaga, Juwita

2026

Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPAS
Kelas IV Di UPT SD Negeri 067242 Medan
Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/1299>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT
SD NEGERI 067242 MEDAN SUNGGAL
TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat- Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**OLEH:
Juwita Sinaga
NPM : 220910058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa

Nama : Juwita Sinaga

NPM : 220910058

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Katolik Santo Thomas

berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SD Negeri 067242 Medan Sunggal"** Telah Diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada pelaksanaan Sidang skripsi.

Medan, Juli 2026

Pembimbing I,



Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0118028001

Disetujui oleh

Pembimbing II,



Eka Margareta Sinaga S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0118079001



Diketahui oleh

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Refina Sinaga, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

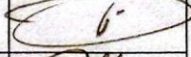
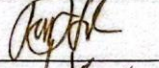
Yang bertandatangan dibawah ini Tim Penguji, Ketua Panitia Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Sekretaris Panitia/KPS Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menyatakan bahwa skripsi mahasiswa.

Nama : Juwita Sinaga
NPM : 220910058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

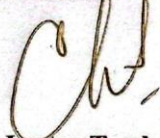
Berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SD Negeri 067242 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026" telah diujikan pada sidang pertanggungjawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, Juli 2026

Tim Penguji

No.	Nama	NIP/NIDN	PERANAN	TANDA TANGAN
1	Jhonas Dongoran, S.Pd, M.Pd	0123108902	Penguji 1	
2	Dr. Patri Janson Silaban, S.Pd., M.Pd	0128038802	Penguji 2	
3	Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd	0118028001	Penguji 3	
4	Eka Margaretha Sinaga, S.Pd., M.Pd	0118079001	Penguji 4	

Ketua Panitia

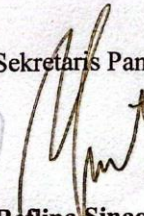


Drs. Losten Tamba, M.Pd
NIDN. 0019106801

Disetujui oleh



Sekretaris Panitia KPS



Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0129058201

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juwita Sinaga
NPM : 220910058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SD Negeri 067242 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026”. Ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dan tulisan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiat atau jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Medan Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Juwita Sinaga
NPM. 220910058



*Serahkanlah perbuatanmu kepada TUHAN,
maka terlaksanalah segala rencanamu.*

Amsal 16:3



Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yesus, karya sederhana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu. Terima kasih atas segala kasih sayang yang tak pernah habis, doa yang tak pernah putus, pengorbanan yang tak ternilai, dan dukungan yang selalu menguatkan setiap langkah saya. Kalian adalah alasan terbesar saya untuk terus berjuang hingga sampai di titik ini.

Terima kasih juga untuk ke-7 saudaraku, Abang dan Kakak tersayang. Terima kasih atas doa, dukungan, motivasi, kebaikan, dan kebersamaan yang selalu memberi semangat dalam setiap proses yang saya lalui. Kehadiran kalian menjadi kekuatan dan inspirasi yang berharga bagi saya.

Semoga Tuhan Yesus senantiasa memberkati dan melindungi kita semua, memberikan kesehatan, sukacita, dan damai sejahtera.

Kiranya karya ini menjadi langkah awal untuk membuat kalian bangga dan menjadi berkat bagi banyak orang.

Soli Deo Gloria

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT SD NEGERI 067242 MEDAN SUNGGAL TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026

JUWITA SINAGA
NPM : 220910058

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas Medan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SD Negeri 067242 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas IV. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon siswa dan guru, serta soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dinyatakan valid, dengan validasi ahli media mencapai 90,71% (sangat valid), validasi modul 83,33% (sangat valid), validasi materi 81,5% (sangat valid), instrumen angket 80% (valid), dan instrumen tes 94% (sangat valid). Media juga dinyatakan praktis dengan rata-rata skor kepraktisan siswa sebesar 85,59% (sangat praktis) dan guru sebesar 75,00% (praktis). Selanjutnya, media dinyatakan efektif berdasarkan N-Gain Score sebesar 72,05% (kategori tinggi), dengan peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 46,61 menjadi 84,82 pada post-test. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komik dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

**Kata Kunci : Pengembangan Komik, IPAS, Media Pembelajaran,
Keragaman
Budaya, ADDIE**

ABSTRACT

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT SD NEGERI 067242 MEDAN SUNGGAL TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026

JUWITA SINAGA
NPM : 220910058

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas Medan**

This study aims to develop comic-based learning media for IPAS (Science and Social Studies) learning in Grade IV at UPT SD Negeri 067242 Medan Sunggal in the 2025/2026 academic year. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 28 Grade IV students. Data collection instruments included validation sheets, student and teacher questionnaires, and pre-test and post-test questions. Results showed that the comic media was declared valid: media expert validation reached 90.71% (very valid), module validation at 83.33% (very valid), material validation at 81.5% (very valid), questionnaire instrument validation at 80% (valid), and test instrument validation at 94% (very valid). The media was also declared practical with an average student practicality score of 85.59% (very practical) and teacher practicality of 75.00% (practical). Furthermore, the media was declared effective based on an N-Gain Score of 72.05% (high category), with an increase in average pre-test score from 46.61 to 84.82 on the post-test. Thus, the comic-based learning media is valid, practical, and effective for use in Grade IV IPAS learning.

**Keyword : Comic Development, IPAS, Learning Media, Cultural Diversity,
ADDIE**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 067242 Medan Sunggal” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru, siswa, dan dunia pendidikan secara umum.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas.
2. Bapak Dr. Losten Tamba, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Nova Florentina Ambarwati, S.S.T., M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan motivasi yang sangat berharga bagi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Eka Margareta Sinaga, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, dukungan, dan dorongan yang sangat berarti bagi penulis.

7. Bapak Jhonas Dongoran, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan mendalam, bimbingan, serta waktu dalam mengarahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Patri Janson Silaban, M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan teknis, saran perbaikan, dan motivasi yang sangat berarti bagi kesempurnaan skripsi ini.
9. Ibu Laila Kadrina S. Pandia, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberi izin melakukan penelitian disekolah.
10. Ibu Siti Aisyah Nasution, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah memberi kesempatan dan kerjasamanya kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari segi isi maupun penyajian, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan skripsi ini.

Medan, Juni 2026
Penulis,

Juwita Sinaga
NPM. 220910058

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Perumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Pengembangan Model	8
2.1.1 Model ADDIE	8
2.1.2 Model Borg and Gall	12
2.1.3 Model 4D	16
2.1.4 Model Dick and Carey	19
2.1.5 Model ASSURE	23
2.2 Konsep Model yang Dikembangkan	25
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	26
2.2.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	27
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	30
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	33

2.2.5 Karakteristik Media Pembelajaran	34
2.2.6 Pengembangan Media Pembelajaran	36
2.2.7 Media Pembelajaran yang Digunakan	37
2.2.7.1 Pengertian Komik	38
2.2.7.2 Manfaat Komik dalam Pembelajaran	39
2.2.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komik	41
2.2.7.4 Materi Pembelajaran IPAS	43
2.2.7.4.1 Keberagaman Budaya Indonesia	43
2.2.7.4.2 Uraian Materi	45
2.3 Kerangka Berpikir	49
2.3.1 Hasil Penelitian yang Relevan	52
2.4 Rancangan Model	54
2.4.1 Analysis (Analisis)	54
2.4.2 Design (Desain)	55
2.4.3 Development (Pengembangan)	56
2.4.4 Implementation (Implementasi)	56
2.4.5 Evaluation (Evaluasi)	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.1.1 Tempat Penelitian	58
3.1.2 Kegiatan dan Waktu Penelitian	58
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	59
3.3 Metode Penelitian	59
3.3.1 Jenis Penelitian	59
3.3.2 Model Pengembangan.....	60
3.4 Desain Penelitian	62
3.5 Uji Coba Instrument Penelitian	66
3.5.1 Uji Coba Produk	66
3.5.2 Uji Coba Instrumen	67
3.5.3 Uji Coba Desain	67
3.5.4 Subjek Uji Coba	69

3.6 Instrumen Pengumpulan Data	70
3.7 Analisis Data Tes Hasil Belajar	76
3.7.1 Uji Validasi Instrumen	76
3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen	77
3.8 Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
4.1 Hasil Penelitian	83
4.2 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	83
4.2.1 Tahap Analisis (Analysis)	83
4.2.1.1 Hasil dan Pembahasan Tahap Analisis	85
4.2.1.2 Evaluasi Tahap Analisis	87
4.2.2 Tahap Perancangan (Design)	88
4.2.2.1 Hasil dan Pembahasan Tahap Perancangan	89
4.2.2.2 Evaluasi Tahap Perancangan	90
4.2.3 Tahap Pengembangan (Development)	91
4.2.3.1 Hasil Validasi Ahli Media	91
4.2.3.2 Hasil Validasi Ahli Modul	93
4.2.3.3 Hasil Validasi Ahli Materi	94
4.2.3.4 Hasil Validasi Instrumen Angket	96
4.2.3.5 Hasil Validasi Instrumen Tes	97
4.2.3.6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal	98
4.2.3.7 Hasil dan Pembahasan Tahap Pengembangan	100
4.2.3.8 Evaluasi Tahap Pengembangan	102
4.2.4 Tahap Implementasi (Implementation)	102
4.2.4.1 Hasil Uji Kepraktisan	103
4.2.4.2 Hasil Uji Keefektifan (N-Gain)	107
4.2.4.3 Hasil dan Pembahasan Tahap Implementasi.....	109
4.2.4.4 Evaluasi Tahap Implementasi	110
4.2.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)	111
4.2.5.1 Hasil dan Pembahasan Tahap Evaluasi.....	113
4.2.5.2 Evaluasi Mendalam (Refleksi Keseluruhan Siklus ADDIE)	114
4.3 Pembahasan	115

4.3.1 Pembahasan Hasil Uji Kevalidan	115
4.3.2 Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan.....	116
4.3.3 Pembahasan Hasil Uji Keefektifan	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	123

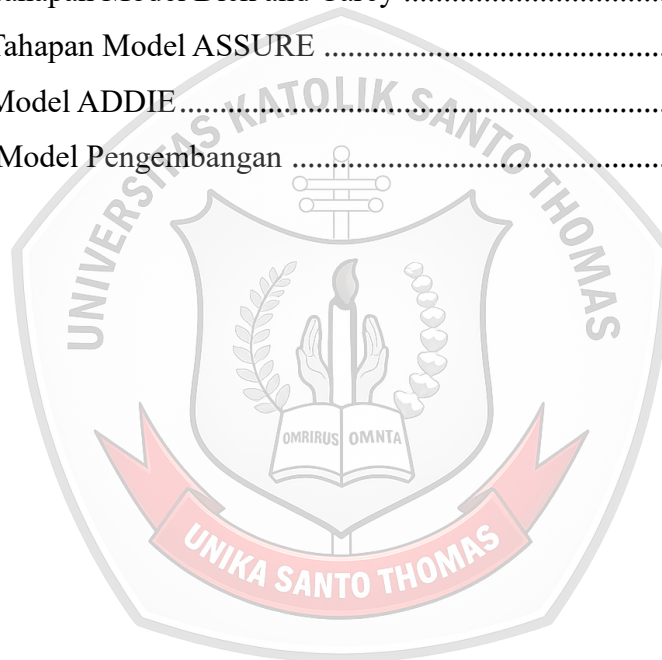


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Desain Produk Awal Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Keberagaman Budaya Indonesia	69
Tabel 3.3 Kisi-kisi Obeservasi	71
Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Guru	71
Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Siswa	72
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	73
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru	73
Tabel 3.8 Kisi-kisi Tes	75
Tabel 3.9 Kisi-kisi Studi Dokumentasi	76
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kepraktisan	80
Tabel 3.11 Tingkat Kevalidan	81
Tabel 3.12 Tingkat Keefektifan	82

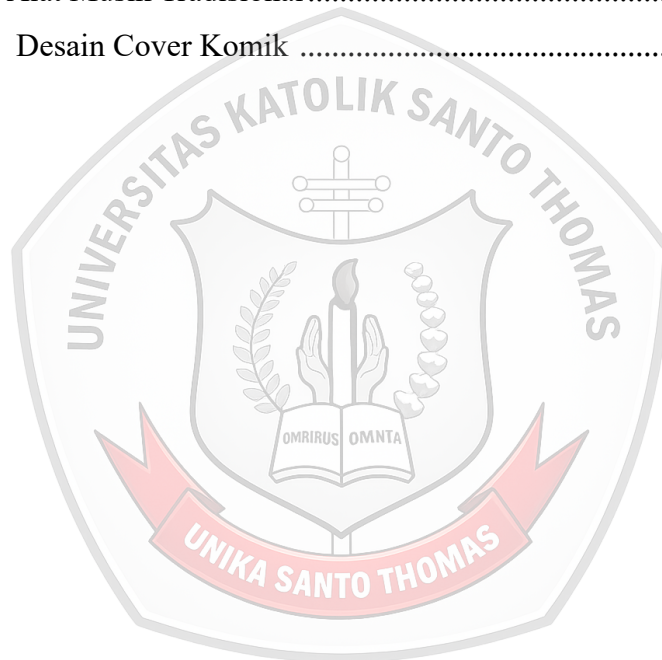
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Tahapan Model ADDIE	11
Bagan 2.2 Tahapan Model Borg and Gall	15
Bagan 2.3 Tahapan Model 4D	18
Bagan 2.4 Tahapan Model Dick and Carey	21
Bagan 2.5 Tahapan Model ASSURE	24
Bagan 2.6 Model ADDIE	54
Bagan 3.1. Model Pengembangan	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Menghargai Keberagaman	46
Gambar 2.2 Mengenal Budaya Indonesia	47
Gambar 2.3 Tarian Daerah	47
Gambar 2.4 Alat Musik Tradisional	48
Gambar 3.1 Desain Cover Komik	64



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Jawaban Siswa pada Angket Analisis Kebutuhan	85
Diagram 4.2 Alur Kegiatan Tahap Perancangan (Design)	89
Diagram 4.3 Hasil Validasi Ahli Media per Aspek Penilaian	92
Diagram 4.4 Hasil Validasi Ahli Modul	94
Diagram 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	95
Diagram 4.6 Hasil Validasi Instrumen Angket	96
Diagram 4.7 Hasil Validasi Instrumen Tes per Butir Penilaian	98
Diagram 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas 30 Butir Soal	99
Diagram 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	100
Diagram 4.10 Hasil Uji Kepraktisan Siswa - Sekolah Uji Coba (n=15)	104
Diagram 4.11 Hasil Uji Kepraktisan Guru - Sekolah Uji Coba	105
Diagram 4.12 Hasil Uji Kepraktisan Siswa - Sekolah Penelitian (n=28)	106
Diagram 4.13 Hasil Uji Kepraktisan Guru - Sekolah Penelitian	107
Diagram 4.14 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest per Peserta Didik	108
Diagram 4.15 Distribusi Kategori N-Gain Peserta Didik	109
Diagram 4.16 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Modul Ajar	111
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	121
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Modul	125
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	137
Lampiran 6 Lembar Validasi Angket	143
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Tes	147
Lampiran 8 Lembar Wawancara	149
Lampiran 9 Analisis Kebutuhan Siswa	152
Lampiran 10 Lembar Observasi (Kondisi Awal)	155
Lampiran 11 Angket Siswa Sekolah Uji Coba	156
Lampiran 12 Angket Respon Siswa Sekolah Penelitian	158
Lampiran 13 Lembar Observasi Uji Coba Produk	168
Lampiran 14 Angket Respon Guru	172
Lampiran 15 Lembar Tes Uji Coba	176
Lampiran 16 Lembar Tes Pre-Test	194
Lampiran 17 Lembar Test Post-Test	205
Lampiran 18 Revisi Seminar Proposal.....	209
Lampiran 19 Permohonan Izin Penelitian.....	210
Lampiran 20 Surat Balasan	211
Lampiran 21 Buku Bimbingan.....	212
Lampiran 22 Uji Validitas Soal.....	216
Lampiran 23 Uji Reliabilitas Soal	218
Lampiran 24 Kepraktisan Sekolah Penelitian	219
Lampiran 25 Kepraktisan Uji Coba	220
Lampiran 26 Keefektifan	221

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh media komik berwarna terhadap hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 341–350.
- Arikunto, S. (2020b). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Pt Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa*, 3(1), 35–43.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan model blended learning interaktif dengan prosedur Borg and Gall. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1).
- Fratika, Manik, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Butir-Butir Pancasila di Kelas IV SD GKPS Saribudolok Tahun Ajaran 2023/2024*
- Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2022). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(4), 48–58.
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 41–51.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Media pembelajaran manual dan digital* (Edisi kedua). Widya Aksara.
- Masrini, I., Tanjung, R., Rahmalia, R., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan media digital interaktif berbasis ADDIE untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas atas sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12B), 203–208.
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran tema sehat itu penting di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 800–807.
- Naila, K. N. M., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model pembelajaran Dick and Carey serta implementasinya dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114–126.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Putra, E., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2020). Pengembangan media komik untuk pembelajaran IPA kelas IV SD berdasarkan model ADDIE. *Jurnal Basicedu*.
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617–634.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4D pada guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1), 14–18.
- Rustandi, A., & Rismayanti, R. (2020). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabella, S., Iriani, T., & Saleh, R. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul mata kuliah konsep arsitektur menggunakan model 4D. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sudarti, D. O. (2020). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 1–12.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2).

- Syafitri, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran komik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia* (Skripsi). Universitas Negeri Medan.
- Utami, M. Y., & Marfilinda, R. (2022). Pengembangan modul pembelajaran tematik terpadu berbasis karakter berbasis model ADDIE. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

