



Analisis Kebutuhan E-Comic Berbasis CPS dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid

Rahma Dewi Aulia^{1*}, Wendri Wiratsiwi², Sri Cacik³

^{1*23}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*auliarahmadewi242@gmail.com

Submitted: 21-03-2026

Accepted: 20-07-2026

Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Materi teks eksplanasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai murid kelas V Sekolah Dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan memahami hubungan sebab-akibat suatu fenomena secara sistematis dan logis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media E-Comic berbasis model Creative Problem Solving (CPS) sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas V dan 21 murid. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa (LKS), guru belum memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, murid cenderung pasif selama proses pembelajaran, serta media E-Comic belum tersedia di sekolah. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar empiris dalam pengembangan media E-Comic berbasis CPS yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid untuk mendukung peningkatan kualitas serta efektivitas pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dasar.

Kata kunci: *E-Comic, Creative Problem Solving, Teks eksplanasi, Hasil belajar, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Explanatory text is an essential competency that must be mastered by fifth-grade elementary school students because it helps develop their ability to understand cause-and-effect relationships systematically and logically. This study aims to analyze the need for developing an E-Comic based on the Creative Problem Solving (CPS) model as an alternative solution for teaching explanatory texts in elementary schools. This study employed a qualitative descriptive approach involving one fifth-grade teacher and 21 students as research subjects. Data were collected through interviews and observations. The findings revealed that the learning media used were limited to textbooks and student worksheets, teachers had not utilized digital learning media, students tended to be passive during the learning process, and E-Comic media were not yet available in the school. The results of this needs analysis provide an empirical basis for developing an innovative, interactive, and creative CPS-based E-Comic that aligns with students' learning characteristics and needs to support the effectiveness and quality of explanatory text learning in elementary schools.

Keywords: *E-Comic, Creative Problem Solving, explanatory text, learning outcomes, Elementary School.*

Pengutipan APA:

Aulia, R.D., Wiratsiwi, W., & Cacik, S. (2026). Analisis Kebutuhan E-Comic Berbasis CPS dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Teks eksplanasi merupakan salah satu materi penting yang perlu dikuasai oleh murid kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran teks eksplanasi bertujuan untuk membantu murid memahami hubungan sebab-akibat suatu peristiwa atau fenomena secara sistematis dan logis (Siregar et al., 2019). Meskipun demikian, penguasaan materi ini masih menjadi kendala bagi sebagian murid sekolah dasar. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah proses pembelajaran yang masih berorientasi pada metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan yang bersumber dari buku teks (Made Weda Angga et al., 2020).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, murid sekolah dasar pada rentang usia 8–12 tahun berada pada tahap operasional konkret (Setiawan et al., 2019). Pada tahap perkembangan ini, murid telah memiliki kemampuan berpikir logis dalam memecahkan masalah dan memahami hubungan antar konsep (Islami et al., 2023). Namun, pemahaman tersebut masih bergantung pada keberadaan objek, pengalaman, atau representasi yang bersifat konkret sehingga konsep-konsep yang abstrak memerlukan bantuan media atau visualisasi agar lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, menyampaikan materi teks eksplanasi yang kaya akan konsep proses dan sebab-akibat tanpa visualisasi yang memadai hanya akan memperburuk pemahaman murid (Agustira & Rahmi, 2022).

Dari hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas V yang telah dilakukan di UPT SD Mandirejo, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan murid dalam kegiatan belajar, yang ditunjukkan melalui kecenderungan sikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru belum dilakukan secara optimal. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah juga menyebabkan murid mudah merasa bosan sehingga partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Dampak tersebut terlihat pada rendahnya capaian hasil belajar murid pada materi teks eksplanasi. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 5 dari 21 murid yang mampu mencapai kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan materi teks eksplanasi masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar murid. Pada pembelajaran yang masih bersifat konvensional, aspek motivasi belajar sering kali belum menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan dan antusiasme murid dalam belajar cenderung rendah, sehingga pencapaian hasil belajar belum dapat diperoleh secara optimal.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih media E-Comic yang dinilai potensial. Media E-Comic berbasis digital yang menyajikan cerita bergambar dan berkarakter sehingga mudah dipahami (Wardatunnissa & Haris, 2025). Penggunaan E-Comic diharapkan dapat membantu

murid memahami konsep melalui penyajian visual yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Afriana et al., 2022).

Efektivitas penggunaan media E-Comic dalam pembelajaran dapat dioptimalkan melalui integrasi dengan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta kreativitas murid. Salah satu model yang sesuai untuk mendukung tujuan tersebut adalah Creative Problem Solving (CPS) (Pratiwi & Fitria, 2022). Model CPS berfokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara kreatif sehingga murid terdorong untuk berpikir tingkat tinggi dalam memperoleh, mengolah, menghubungkan, dan menyampaikan informasi secara bermakna (Inna Ilmi & Palembang, 2020). Dalam pembelajaran teks eksplanasi, penerapan model CPS telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan murid untuk memahami, menganalisis, dan menyajikan teks eksplanasi. Selain itu, model ini juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Yuliati yuyu, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media komik digital maupun model CPS secara terpisah. Baihaqi et al., (2025) dalam studi literturnya menemukan bahwa E-Comic efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar, namun sebagian besar penelitian langsung beralih ke tahap pengembangan produk tanpa diawali analisis kebutuhan yang sistematis. Di sisi lain, penelitian tentang penerapan CPS umumnya berfokus pada mata pelajaran sains dan matematika, belum banyak yang mengintegrasikannya dengan media E-Comic pada pembelajaran teks eksplanasi di SD. Kesenjangan inilah yang menjadi novelty penelitian ini: menganalisis kebutuhan pengembangan E-Comic berbasis CPS secara spesifik untuk materi teks eksplanasi kelas V SD sebagai landasan empiris sebelum tahap pengembangan produk dilaksanakan (Asmini et al., 2026) .

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media E-Comic berbasis model CPS pada pembelajaran teks eksplanasi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar murid kelas V UPT SD Mandirejo menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan satu guru kelas V dan 21 murid sebagai subjek penelitian. Data mengenai kebutuhan pengembangan media diperoleh melalui teknik wawancara dan observasi. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh diharapkan dapat menjadi dasar empiris dalam pengembangan media E-Comic yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar murid kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata pembelajaran di lapangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Analisis data

dilakukan secara induktif, sedangkan hasil penelitian lebih difokuskan pada pemaknaan terhadap fenomena yang diteliti daripada pada upaya generalisasi temuan (Sugiyono dalam Nurjanah & Faznur, 2022). Pendekatan ini dinilai sesuai karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara menyeluruh dan kontekstual tanpa melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel penelitian. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Mandirejo, Kecamatan Merakurak, Kabupaten Tuban, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa subjek yang dipilih memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran teks eksplanasi di kelas V. Teknik purposive sampling merupakan metode penentuan informan yang disesuaikan dengan tujuan dan fokus penelitian, sehingga subjek yang terpilih diharapkan mampu memberikan informasi yang relevan, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian (Creswell dalam Fauzan Mubarak et al., 2020). Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru kelas V yang bertindak sebagai informan kunci, serta 21 murid kelas V yang menjadi sumber data pendukung.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan observasi. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki keleluasaan untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan jawaban dan informasi yang disampaikan oleh informan. Wawancara dengan guru kelas V difokuskan pada beberapa aspek, meliputi pelaksanaan pembelajaran teks eksplanasi di kelas, penggunaan media pembelajaran beserta kendala yang dihadapi, serta kebutuhan dan harapan guru terhadap pengembangan media E-Comic berbasis Creative Problem Solving (CPS). Selain itu, observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keterlibatan murid dalam pembelajaran, pola interaksi yang terjalin antara guru dan murid, serta pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum digunakan dalam proses penelitian, pedoman wawancara dan lembar observasi terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh dua orang ahli untuk memastikan kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan model analisis data Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana dalam Cahyani & Suniasih, 2022).

Tahap pertama adalah kondensasi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, serta mengorganisasi data mentah yang diperoleh dari lapangan agar lebih relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu penyusunan dan pengorganisasian informasi ke dalam bentuk narasi yang sistematis sehingga memudahkan proses pemahaman dan interpretasi data. Tahap ketiga adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan, yaitu proses menafsirkan temuan penelitian sekaligus melakukan pengecekan ulang terhadap data untuk memastikan validitas dan keabsahan kesimpulan yang dihasilkan.

Ketiga tahapan tersebut dilaksanakan secara interaktif dan berkesinambungan terhadap data hasil wawancara dengan guru serta data observasi pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri Mandirejo hingga mencapai kejenuhan data (data saturation) dan menghasilkan temuan yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan dua bentuk triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Penerapan kedua jenis triangulasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data sekaligus memastikan bahwa temuan analisis kebutuhan menggambarkan kondisi nyata di lapangan secara akurat. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi landasan empiris yang kuat dalam pengembangan media E-Comic berbasis Creative Problem Solving pada tahap penelitian berikutnya (Nurrita, 2018) .

Secara operasional, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mencocokkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V serta data hasil observasi terhadap murid selama proses pembelajaran. Sementara itu, triangulasi teknik dilaksanakan dengan memverifikasi kesesuaian informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan kondisi aktual yang ditemukan pada saat observasi di kelas. Melalui penerapan kedua teknik triangulasi tersebut, keakuratan dan validitas data penelitian dapat lebih terjamin.

HASIL

Tabel 1. Rangkuman Temuan Hasil Observasi dan Wawancara

No.	Aspek	Temuan Observasi	Temuan Wawancara
1.	Media Pembelajaran	Tidak ditemukan media visual/digital di kelas	Guru hanya menggunakan LKS dan buku teks
2.	Pemanfaatan media oleh guru	Guru mengajar dengan metode ceramah	Guru belum pernah menggunakan media digital
3.	Pemahaman Murid	Murid kesulitan menjelaskan sebab-akibat secara runtut	Murid mampu membaca tetapi tidak memahami logika teks
4.	Antusiasme Murid	Murid pasif, mudah bosan, tidak fokus	Guru mengakui rendahnya motivasi murid
5.	Hasil Belajar	Hanya 5 dari 21 murid mencapai KKM	Guru mengakui hasil belajar belum optimal

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan observasi terhadap 21 murid di UPT SD Negeri Mandirejo, Kecamatan Merakurak, Kabupaten Tuban, diperoleh empat temuan utama yang saling berkaitan. Temuan tersebut meliputi: (1) keterbatasan media pembelajaran yang hanya berupa LKS, (2) belum optimalnya pemanfaatan media oleh guru, (3) kesulitan murid dalam memahami hubungan sebab-akibat teks eksplanasi, serta (4) rendahnya antusiasme dan hasil belajar murid. Keempat temuan ini secara bersama-sama menegaskan urgensi pengembangan media E-Comic berbasis CPS sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dasar.

Guru kelas V menjelaskan bahwa pembelajaran teks eksplanasi selama ini hanya didukung oleh penggunaan LKS dan buku teks tanpa adanya media pembelajaran berbasis digital. Temuan tersebut

diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan tidak adanya penggunaan media visual maupun media interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Murid hanya diminta membaca materi dan mengerjakan tugas yang terdapat dalam LKS tanpa memperoleh bantuan visual yang dapat mempermudah pemahaman materi. (Septiana, 2024) menemukan kondisi serupa, di mana guru secara eksklusif memanfaatkan buku teks tanpa media pendukung visual sehingga murid kesulitan memahami materi secara menyeluruh. (Setiawan et al., 2019) juga menambahkan bahwa banyak guru lebih memilih metode ceramah karena dianggap praktis, meskipun terbukti membuat pembelajaran berpusat pada guru dan murid mudah lupa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi, murid mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan suatu fenomena secara runtut berdasarkan hubungan sebab dan akibat. Guru juga mengungkapkan bahwa murid umumnya mampu membaca teks, tetapi belum memahami makna maupun logika proses yang terkandung di dalamnya. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian murid terlihat kurang bersemangat, mudah kehilangan fokus, tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa murid memerlukan media pembelajaran yang mampu mengonkretkan konsep abstrak sekaligus meningkatkan perhatian mereka selama proses belajar.

Berdasarkan keseluruhan temuan di atas, murid membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses sebab-akibat secara konkret, menyajikan konten secara menarik dan interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam berpikir kritis. Kebutuhan tersebut menjadi dasar spesifikasi fitur E-Comic berbasis CPS yang akan dikembangkan pada tahap penelitian selanjutnya.

PEMBAHASAN

Temuan pertama menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran bukan sekadar persoalan teknis, melainkan mencerminkan rendahnya literasi digital guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Hafizah, (2023) menemukan kondisi serupa di mana guru memanfaatkan buku teks tanpa media visual sehingga murid kesulitan memahami materi. Ali, (2020) menambahkan bahwa metode ceramah yang dominan terbukti membuat pembelajaran berpusat pada guru dan murid mudah lupa terhadap materi. Secara kritis, kondisi ini menunjukkan adanya jurang antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada murid dengan realitas praktik di lapangan. Fauziah, (2025) menegaskan bahwa di era Society 5.0, media digital bukan lagi sekadar pelengkap melainkan kebutuhan mendasar dalam pembelajaran generasi Alpha.

Temuan kedua berkaitan dengan kesulitan murid memahami hubungan sebab-akibat dan rendahnya antusiasme belajar. Kondisi ini bukan semata persoalan kognitif, melainkan akibat absennya media yang mampu memvisualisasikan proses sebab-akibat secara konkret. Aeni., (2024) menegaskan bahwa E-Comic mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar murid SD karena format visualnya yang sekuensial sangat sesuai untuk menyajikan alur sebab-akibat. Sudirta, (2021)

membuktikan komik digital efektif meningkatkan keterlibatan aktif dibanding media konvensional. Dengan demikian, E-Comic berbasis CPS berpotensi menjadi jembatan antara konten abstrak teks eksplanasi dengan pemahaman konkret murid kelas V.

Temuan ketiga terkait rendahnya hasil belajar mencerminkan kegagalan sistemik pendekatan konvensional dalam memfasilitasi pemahaman murid. Arifin Zaenal, (2020) menyatakan bahwa media digital yang inovatif dapat meningkatkan motivasi murid namun harus didukung kesiapan guru agar implementasinya efektif. Integrasi CPS dalam E-Comic menjadi solusi karena CPS secara sistematis melatih murid berpikir kritis melalui tahapan identifikasi masalah, eksplorasi ide, dan evaluasi solusi yang selaras dengan karakteristik teks eksplanasi yang memuat proses sebab-akibat. Guru kelas V pun menyatakan dukungan penuh terhadap pengembangan E-Comic berbasis CPS dan berharap hadirnya media yang lebih inovatif dan interaktif sesuai karakteristik murid.

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, E-Comic berbasis CPS yang akan dikembangkan perlu memuat fitur spesifik berikut: (1) visualisasi alur sebab-akibat fenomena pembusukan melalui panel komik yang sekuensial dan mudah dipahami; (2) integrasi tahapan CPS dalam alur cerita komik; (3) penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif sesuai usia murid kelas V; (4) desain karakter yang menarik dan relevan dengan konteks kehidupan murid SD; serta (5) latihan soal interaktif yang mendorong murid berpikir kritis dan kreatif sesuai tahapan CPS.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah yaitu UPT SD Negeri Mandirejo sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, subjek penelitian terbatas pada satu guru dan 21 murid kelas V sehingga perspektif yang diperoleh belum sepenuhnya representatif. Ketiga, pengumpulan data hanya menggunakan wawancara dan observasi tanpa angket atau tes sehingga data yang diperoleh bersifat deskriptif. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan penting bagi penelitian pengembangan selanjutnya untuk memperluas cakupan subjek dan instrumen penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V serta observasi terhadap 21 murid di UPT SD Negeri Mandirejo, Kecamatan Merakurak, Kabupaten Tuban, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada LKS, guru belum memanfaatkan media digital, murid kesulitan memahami hubungan sebab-akibat teks eksplanasi, cenderung pasif, dan hasil belajar belum optimal. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan kebutuhan mendesak terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai karakteristik murid kelas V sekolah dasar.

Analisis kebutuhan sebelum tahap pengembangan merupakan langkah krusial yang tidak dapat diabaikan agar produk yang dihasilkan relevan dengan kondisi dan karakteristik murid yang sesungguhnya (Shoimin, 2014). Temuan ini menjadi landasan empiris bagi pengembangan E-Comic

berbasis model CPS yang inovatif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan murid kelas V SD guna mendukung efektivitas pembelajaran teks eksplanasi.

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada tersedianya data kebutuhan yang sistematis dan berbasis lapangan sebagai pijakan pengembangan media E-Comic berbasis CPS untuk pembelajaran teks eksplanasi di SD sebuah integrasi yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur akademik. Penelitian ini memperkaya khazanah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam hal pentingnya analisis kebutuhan sebagai tahap awal yang sah sebelum pengembangan produk dilaksanakan. Penelitian berikutnya disarankan melanjutkan ke tahap pengembangan produk dengan validasi ahli media dan materi sebelum diimplementasikan di kelas.

REFERENSI

- Aeni, R. H., Zain, M. I., & Sobri, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Tentang Peristiwa Alam Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8833>
- Afriana, S., Prastowo, A., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI DAN ANTUSIASME BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 22, Number 1).
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ali, M. (2020). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Number 1).
- Arifin Zaenal. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. . *PT Remaja Rosdakarya*.
- Asmini, T., Hadi, R., Mardianti, N., Guru, P., Dasar, S., & Abstrak, H. (2026). Analisis Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Pada Pembelajaran Matematika Dasar Kelas I SDN 1 Santong Mulia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12, 182–192.
- Baihaqi, F. N., Maksum, A., Aruwiyantoko, A., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *STUDI LITERATUR : ANALISIS PENGGUNAAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR*.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Fauzan Mubarak, A., Jaelani, A., Patimah, D., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., & Keguruan, D. (2020). *PENGGUNAAN METODE EXAMPLE NON EXAMPLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS V SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPA* (Vol. 01, Number 03). Desember.
- Fauziah, A. S. N. , A. A. , S. T. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Keuntungan. *Indonesian Journal of Intellectual Publication (IJI Publication)*, 2(3).
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Inna Ilmi, M., & Palembang, U. (2020). *PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS XI MAN 2 PALEMBANG EFFECT OF CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) MODEL AGAINST SKILLS WRITING EXPLANATION TEXT CLASS XI MAN 2 PALEMBANG STUDENTS* (Vol. 1, Number 2).

- Islami, N. I., Sastromiharjo, A., & Kurniawan, K. (2023). Penguatan Literasi Informasi pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi melalui Media Pembelajaran Berbantuan Teknologi. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11766>
- Made Weda Angga, P., Komang Sudarma, I., & Kadek Suartama, I. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Number 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Beantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13368>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Pratiwi, T. A., & Fitria, Y. (2022). PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3087>
- septiana. (2024). 5181-Article Text-18498-1-10-20250222. *METODE PENELITIAN STUDI KASUS DALAM PENDEKATAN KUALITATIF*, (METODE PENELITIAN STUDI KASUS DALAM PENDEKATAN KUALITATIF).
- Setiawan, D., Hartati, T., & Sopandi, W. (2019). *KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL READ, ANSWER, DISSCUSS, EXPLAIN, AND CREATE*.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Sudirta, W. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menganalisis Kebahasaan Teks Prosedur melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 179–186. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Wardatunnissa, Y., & Haris, A. (2025). Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2120–2130. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2574>
- Yulianti yuyu. (2019). PENERAPAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar*.