

KOMIK DIGITAL SEJARAH INDONESIA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Yulina Ismiyanti^{1*}, Muhamad Afandi², Sari Yustiana³, Jupriyanto⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

yulinaismiyanti@unissula.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media visual yang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar Kayuapu melalui penggunaan media komik digital bertema sejarah Indonesia. Metode pengabdian ini yaitu edukatif partisipatif yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan pengabdian. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan serta potensi peserta didik melalui implementasi komik digital. Subyek kegiatan berjumlah 19 siswa kelas V. Evaluasi dilakukan dengan pemberian pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase peningkatan hasil belajar. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 58,2 pada pretest menjadi 78,2 pada posttest, dengan persentase peningkatan sebesar 34,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital sejarah Indonesia dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital; Sejarah Indonesia; Hasil Belajar Kognitif; Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: The problem faced by the partner is the low understanding of students regarding history material, caused by the use of conventional teaching methods and the lack of engaging visual media. This community service activity aims to improve the cognitive learning outcomes of Kayuapu elementary school students through the use of digital comics themed on Indonesian history. The method of this community service is participatory education, which involves actively engaging students in the service activities. The goal is to create an interactive, dynamic, and relevant learning atmosphere that meets the needs and potential of the students through the implementation of digital comics. The subjects of the activity were 19 fifth-grade students. Evaluation was conducted by administering pretests and posttests, which were then analyzed using percentage calculations of learning outcome improvement. The results show an increase in the average student scores from 58.2 on the pretest to 78.2 on the posttest, with a percentage increase of 34.2%. These findings indicate that digital comics on Indonesian history can be an effective learning medium in improving the cognitive learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Digital Comics; Indonesian History; Cognitive Learning Outcomes; Elementary School Students.



Article History:

Received: 14-05-2025

Revised : 25-06-2025

Accepted: 25-06-2025

Online : 26-06-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sejarah di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk identitas nasional, menanamkan semangat kebangsaan, serta membangun kesadaran akan nilai-nilai perjuangan bangsa (Madjid, 2021). Namun, dalam implementasinya, pembelajaran sejarah seringkali tidak menarik bagi peserta didik. Metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks masih mendominasi proses belajar-mengajar, yang membuat pembelajaran terkesan monoton mengakibatkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Media pembelajaran juga memegang peranan yang sangat penting dalam upaya memudahkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar (Prahesti & Fauziah, 2021). Namun, minimnya media pembelajaran sejarah di sekolah dasar pada materi sejarah Indonesia menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan dasar yang harus dipecahkan (Kurniawati, 2020). Media pembelajaran sejarah Indonesia sebagai solusi rendahnya hasil belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kondisi ini juga tercermin di pada siswa kelas V SD Kayuapu, sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah Indonesia tergolong rendah. Data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 19 siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 5 siswa (26,3%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 14 siswa (73,7%) masih berada di bawah standar tersebut dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,4. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan capaian kognitif siswa, yang sebagian besar mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan naratif (Habib et al., 2020). Belum adanya media pembelajaran yang relevan dan sistematis dengan tingkat perkembangan teknologi saat ini yang dapat memfasilitasi pembelajaran sejarah Indonesia (Parlindungan et al., 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi digital pada materi sejarah Indonesia juga belum banyak ditemukan dan belum tersusun secara sistematis (Nabila et al., 2021).

Berbagai hasil penelitian dan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis visual seperti komik digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Misalnya, penelitian oleh Kusumawati dan Rahmawati menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan pemahaman konsep sejarah sebesar 32% pada siswa kelas V SD (Amelia et al., 2025). Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat oleh tim Universitas Negeri Malang yang memanfaatkan media komik sejarah juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan nilai kognitif sebesar rata-rata 20 poin (Nikmah, 2025). Hasil penelitian Enjoni dkk juga pengembangan komik berbasis budaya Minangkabau efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Enjoni et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah penerapan media komik digital sejarah Indonesia yang dirancang secara kontekstual dan menarik (Fitri et al., 2023). Komik ini menyajikan peristiwa sejarah Indonesia dalam bentuk visual naratif yang mudah dipahami, disertai dengan tokoh-tokoh, ilustrasi, dan dialog yang sederhana (Ismiyanti et al., 2024). Komik akan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta karakteristik lokal siswa SD Kayuapu. Selain itu, guru akan diberikan pelatihan dalam penggunaan media komik ini agar implementasinya dapat berjalan optimal dan berkelanjutan (Amelia et al., 2025).

Solusi ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), di mana mereka belajar paling efektif melalui objek konkret, visual, dan pengalaman langsung (Sukma et al., 2022). Komik digital sebagai media visual naratif sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa karena membantu siswa menghubungkan informasi verbal dengan gambar visual, membangun alur berpikir logis, serta meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami konsep Sejarah (Enjoni et al., 2023). Pembelajaran Sejarah Indonesia melalui komik digital juga sangat relevan dengan perkembangan teknologi pada abad 21 ini (Sutarsih & Misbah, 2021). Melalui komik digital Sejarah Indonesia siswa tidak hanya membaca komik terapi juga diajak memahami materi sejarah Indonesia (Ismiyanti et al., 2024). Melalui alur cerita, gambar, dan komposisi yang menarik media pembelajaran ini dapat membuat siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya (San et al., 2024). Dengan media ini, proses pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, pertama meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia melalui penggunaan media komik digital. Kedua, meningkatkan jumlah siswa yang mencapai KKM dalam mata pelajaran sejarah dari 26,3% menjadi minimal 80%. Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa SD Kayuapu, khususnya pada pembelajaran sejarah, serta tercipta lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif (Afisa et al., 2023; Nikmah, 2025; Suprayitno & Putri, 2021).

B. METODE PELAKSANAAN

1. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah edukatif-partisipatif, yang menggabungkan pendekatan edukatif berbasis pemecahan masalah dengan partisipasi aktif dari guru dan siswa sebagai mitra kegiatan (Sukma et al., 2022). Metode ini menekankan pada kolaborasi, keterlibatan langsung mitra, serta keberlanjutan penggunaan media setelah kegiatan berakhir (Cahyaningtyas et al., 2022).

2. Deskripsi Singkat Profil Mitra

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah melibatkan 1 kepala sekolah, 2 guru kelas V, dan 19 siswa kelas V SD Kayuapu sebagai subjek penerapan media dan pengukuran hasil belajar kognitif. SD Kayuapu, yang terletak di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Sekolah ini melayani pendidikan dasar dengan kondisi sosial ekonomi peserta didik yang mayoritas berasal dari keluarga buruh tani dan nelayan. Fasilitas pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, dan proses pembelajaran sejarah masih bersifat konvensional.

3. Langkah Pelaksanaan

a. Pra Kegiatan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap pra kegiatan yang diawali dengan, melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian mengembangkan komik digital sejarah Indonesia yang disesuaikan dengan materi kurikulum kelas V SD. Menyusun instrumen evaluasi pembelajaran berupa soal pre-test dan post-test serta angket respons siswa dan guru.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memberikan pelatihan penggunaan media kepada guru kelas. Melaksanakan pembelajaran sejarah di kelas menggunakan media komik digital. Memberikan post-test setelah penggunaan media kepada 19 siswa.

c. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama pelaksanaan kegiatan, meliputi observasi proses pembelajaran oleh tim pengabdian. Dokumentasi kegiatan dan pencatatan kendala penggunaan media. Sedangkan evaluasi dilakukan melalui Perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa. Analisis persentase peningkatan hasil belajar kognitif, menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil belajar

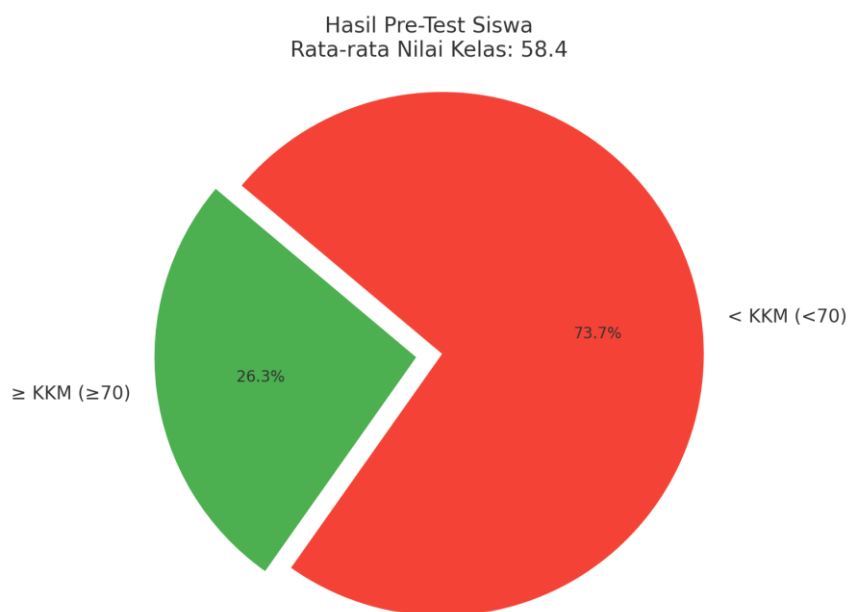
F = Jumlah siswa yang tuntas belajar (nilai $\geq$ KKM)

N = Jumlah seluruh siswa (Afisa et al., 2023)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Kegiatan

Pra kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Kayuapu mengenai hambatan dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan data awal, diketahui bahwa metode yang digunakan masih konvensional (ceramah dan membaca buku teks), dan kurang mampu memotivasi siswa. Dari hasil pre-test yang diberikan kepada 19 siswa, hanya 5 siswa (26,3%) yang mencapai nilai di atas KKM (≥ 70), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,4. Adapun hasil pretest seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Pre-Test

Guna menjawab permasalahan tersebut, tim pengabdian menyusun media pembelajaran berupa komik digital sejarah Indonesia yang dirancang interaktif, visual, dan kontekstual, menampilkan tokoh dan peristiwa sejarah Indonesia secara naratif dan bergambar.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap, diawali dengan pemberian pelatihan penggunaan komik digital melalui sesi demonstrasi dan praktik kepada guru kelas. Kemudian implementasi pembelajaran di kelas yaitu guru mengajar dengan menggunakan komik digital Sejarah Indonesia sebagai media utama. Materi yang diajarkan mencakup peristiwa Proklamasi, Tokoh Kemerdekaan, dan perjuangan rakyat Indonesia, seperti terlihat pada Gambar 2.

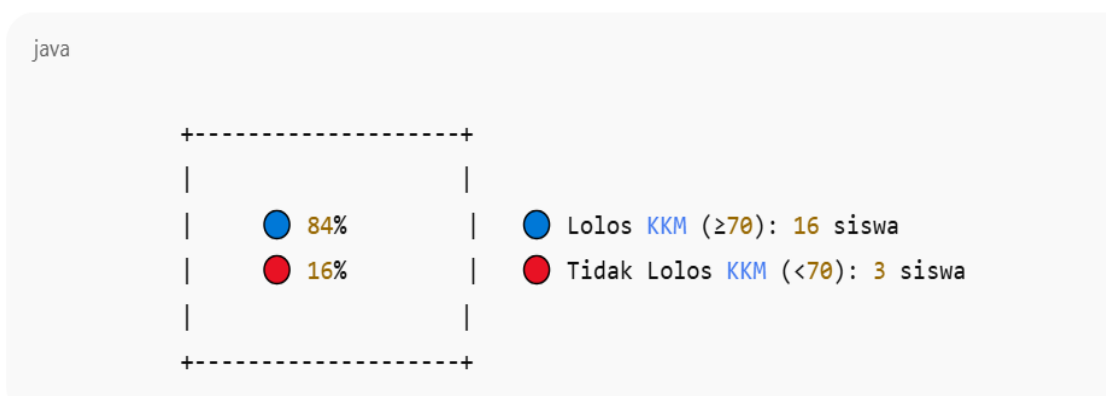


Gambar 2. Pembelajaran Sejarah Indonesia berbantuan Komik Digital

Tahap ini diakhiri dengan pemberian soal post-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan yaitu jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 70) menjadi 16 siswa yang tidak lolos KKM yaitu 3 siswa. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 78,2. Berikut adalah grafik hasil post-test, seperti terlihat pada Gambar 3.

 Diagram Lingkaran Kelulusan Post-Test

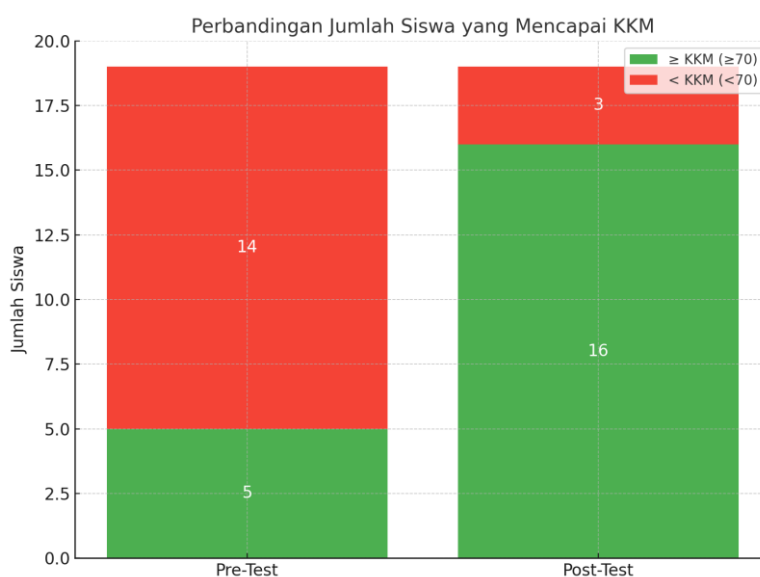
 Rata-rata Nilai: 78,2



Gambar 3. Grafik Hasil Post-Test

3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi, guru merasa terbantu karena media lebih menarik dan memudahkan penjelasan materi sejarah, dan Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test siswa. Berdasarkan hasil analisis nilai pre-test dan post-test, dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 26,3% menjadi 84,2%, yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sejarah efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berikut adalah grafik peningkatan hasil belajar kognitif siswa saat pretest dan posttest, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Pre Test dan Post Test Siswa SD Kayuapu

4. Kendala yang Dihadapi atau Masalah Lain yang Terekam

Kendala yang dihadapi selama kegaitan pengabdian antara lain keterbatasan perangkat digital di sekolah. Siswa belum terbiasa dengan media digital interaktif. Waktu implementasi yang terbatas.

5. Pembahasan

Secara teoritis, peningkatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Fitri et al., 2023; Ismiyanti et al., 2023). Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang konkret dan nyata. Penggunaan komik digital yang memvisualisasikan peristiwa sejarah dalam bentuk cerita dan gambar mendukung gaya belajar konkret-visual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Komik sebagai media representasi konkret menjembatani pemahaman abstrak sejarah menjadi lebih mudah dipahami.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Putri et al. yang menyatakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS (Ismiyanti & Afandi, 2022). Selain itu, pengabdian yang dilakukan oleh Rahmawati juga menunjukkan bahwa komik digital membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih efektif karena menggabungkan elemen visual dan naratif yang menarik (Suprayitno & Putri, 2021). Lebih lanjut, keberhasilan program ini tidak hanya dilihat dari peningkatan skor kognitif, tetapi juga dari respon siswa yang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Komik digital terbukti menjadi media yang mampu mengintegrasikan elemen edukatif dan hiburan (edutainment), sehingga mampu meningkatkan konsentrasi dan retensi informasi siswa.

Namun demikian, kendala yang ditemui seperti keterbatasan perangkat digital dan adaptasi siswa terhadap media baru menjadi catatan penting dalam pelaksanaan program. Hal ini menunjukkan perlunya kolaborasi berkelanjutan antara pihak sekolah, guru, dan penyedia teknologi pembelajaran untuk mengatasi hambatan teknis dan memastikan keberlanjutan penggunaan media inovatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital sejarah Indonesia sangat potensial untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar dalam rangka meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang menuntut kemampuan berpikir kronologis dan logis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Kayuapu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital sejarah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari perolehan nilai pre-test siswa yang berada pada rata-rata 58,42%, kemudian meningkat signifikan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 84,21%. Peningkatan sebesar 25,79% ini menunjukkan bahwa media komik digital mampu merangsang minat belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengembangan komik digital dengan topik sejarah lainnya perlu dilakukan agar cakupan pembelajaran semakin luas. Perlu dukungan sarana seperti tablet atau laboratorium komputer sederhana. Penguatan pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital. Integrasi media pembelajaran digital ke dalam rutinitas pembelajaran secara berkelanjutan. Rekomendasi untuk pengabdian masyarakat selanjutnya adalah menerapkan inovasi berbasis teknologi seperti augmented reality agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan mendalam, sehingga tujuan pembelajaran kognitif dapat dicapai secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Sutan Agung yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Serta segenap civitas akademik SD Kayuapu selaku mitra pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mubahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848–3861.
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883.
- Cahyaningtyas, A. P., Ismiyanti, Y., & Salimi, M. (2022). A Multicultural Interactive Digital Book: Promoting Tolerance and Multiculturalism to Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4079–4096.
- Enjoni, E., Sayuti, M., Desfitri, E., & Effendi, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Budaya Lokal Minangkabau untuk Penguatan Karakter Pelajar Pancasila. *Journal of Moral and Civic Education*, 7(1), 58–70.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220–235.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(1), 25–35.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533–543.
- Ismiyanti, Y., Mayasari, N., & Nugraheni, S. W. K. (2024). Development of problem based e-comic on the theme of domestic politics on student learning achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 128–141.
- Ismiyanti, Y., Permatasari, D., Mayasari, N., & Qoni'ah, M. (2023). The Impact of Video Based Learning to Cognitive Learning Outcome of Student in Elementary School. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 9(1), 51–59.
- Ismiyanti, Y., & Permatasari, N. D. (2021). The effect of pictorial story media on critical thinking of grade 4 SDN 1 Pendem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 118–128.
- Kurniawati, Y. (2020). Penggunaan Metode Picture And Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengenal Bangun Datar pada Siswa Kelas I SD Negeri 2 Ngadirojo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Guru Indonesia*, 1(2), 215–224.
- Madjid, J. (2021). Implementasi Supervisi Akademik Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Negeri 06 Popayato Barat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 885–894.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nikmah, R. (2025). Penerapan Media Komik Bergambar untuk Meningkatkan Minat dan

- Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Pulang Pisau. *Journal of 21st Century Learning*, 1(1), 45–49.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512.
- San, F. Y. G., Mardiana, P., Safitri, S., & Ardiansyah, T. (2024). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Berbasis Kuis Interaktif Interacty. Me Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA di Kota Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 226–245.
- Sari, Y., Abidin, Z., Kusumadewi, R. F., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2024). Media Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 10(2), 76–86.
- Sukma, R. R., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2022). Pengaruh Blended Learning dengan model Flipped Classroom berbantuan video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 142–156.
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution, N. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Suprayitno, S., & Putri, W. T. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–13.
- Sutarsih, E., & Misbah, M. (2021). Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang tentang Guru dan Dosen. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 69–82.