



IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MALANG

Sukaina Zen ¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina ², Qurroti A'yun ³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹ninasegaf9@gmail.com, ²lia.nur@unisma.ac.id,

³qurroti@unisma.ac.id

Abstract

From the results of observations at SMAN 1 Malang, it was found that 1) students feel bored when learning using ppt, because there are too many writings that must be read by students, 2) semi-online and offline learning makes students lazy with media that is too long, 3) Student learning outcomes are low below the KKM, which is 70. Therefore, researchers implement digital comic learning media to increase student motivation in Islamic religious education subjects. This research was conducted on students of class X MIPA 2 SMA Negeri 1 Malang. This research uses Kurt Lewin's class action research model. This data search used 5 methods, namely observation, student interviews, written tests, questionnaires and documentation. The results of this study indicate that based on the results of observations the average value obtained from the first cycle is 4.4. From the results of student learning has increased in the first cycle this can be proven with an average percentage of 78.22%. Meanwhile, from the results of the student motivation questionnaire assessment in the implementation of the first cycle, the average score of the student motivation percentage was 83%.

Kata Kunci: *Digital comic media, student motivation and PAI.*

A. Pendahuluan

Keberhasilan suatu pendidikan bisa diukur dari keahlian siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Menurut Lia, dkk dalam (Helmawati, 2017: 21) menjelaskan kalau secara universal pendidik yakni orang yang mempunyai tanggung jawab yang besar buat mendidik. Dengan itu berartinya media pendidikan guna memudahkan guru dalam proses pendidikan serta menolong siswa dalam menguasai materi dan bisa tingkatan motivasi belajar siswa. Dengan pemakaian media

pendidikan yang pas, maka bisa tingkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pendidikan. Partisipan didik akan lebih aktif dalam proses pendidikan sehingga pendidikan bisa berlangsung secara efisien dalam menggapai sesuatu tujuan. Dengan tercapainya tujuan tersebut, maka akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa.

Sekolah SMAN 1 Malang ialah salah satu sekolah unggulan di Malang yang mempunyai visi menghasilkan generasi unggul dalam prestasi serta seni, berakhlak, terampil dan mandiri. Namun dari hasil wawancara pada siswa SMAN 1 Malang diperoleh temuan bahwa 1) siswa merasa bosan jika pembelajaran menggunakan ppt, karena terlalu banyak tulisan yang harus dibaca oleh siswa, 2) pembelajaran yang semi online dan offline membuat siswa malas dengan media yang terlalu berdurasi panjang, 3) hasil belajar siswa yang rendah dibawah KKM yakni 70.

Dari hasil temuan tersebut penulis memilih media komik digital untuk mengajak siswa terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari media pendidikan secara garis besar adalah untuk memicu siswa menjajaki aktivitas belajar mengajar, tidak hanya digunakan untuk membawakan pendidikan secara utuh, media pendidikan pula dimanfaatkan untuk membagikan penguatan ataupun motivasi, menurut Hujair(2013: 138). Media pendidikan bisa dimaksud selaku sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan, memicu benak, atensi, serta keinginan partisipan didik sehingga bisa mendesak aktivitas pendidikan. Salah satu guna media pendidikan ialah guna motivasi, yang mana media pendidikan tidak cuma memiliki faktor inti saja, namun mempermudah siswa buat menekuni materi pelajaran sehingga bisa tingkatkan gairah siswa buat belajar. Menurut Wina (2014: 73- 75).

Selain itu, media komik digital ini praktis dan sangat menarik sehingga membuat siswa tidak merasa bosan. Media komik digital juga dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, seni, penulisan, dan membantu siswa untuk mengingat isi materi dari media komik digital tersebut. Bersumber pada tampilan yang sederhana serta menarik, komik digital bisa jadi perlengkapan pembelajaran yang efisien, siswa akan tertarik membacanya tanpa dibujuk. Maka dari itu, pemakaian media komik digital diharapkan bisa menolong siswa buat menguasai sesuatu pesan yang terdapat didalamnya sehingga dengan gampang mengantarkan kembali isi cerita memakai bahasa sendiri. Menurut Ahmat & Sukartiningsih, (2013).

Komik mempunyai watak yang simpel dalam penyajiannya, serta mempunyai faktor cerita dengan muat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas serta gampang di cerna, juga dilengkapi dengan bahasa verbal yang bersifat dialogis. Perpaduan antara bahasa verbal serta nonverbal memudahkan pembaca mengerti pada isi pesan yang diartikan, sebab pembaca terbantu untuk senantiasa fokus, menurut Yudhi (2013:100).

Tetapi tidak bisa disangkal pula kalau aktivitas pendidikan dengan memakai

media komik digital lebih banyak diminati siswa sebab disajikan sangat menarik dengan cerita- ceritanya yang ringkas, dilengkapi dengan aksi, terbuat lebih nyata ataupun hidup, serta diolah dengan konsumsi motif utama secara leluasa. Komik digital akan lebih efisien dijadikan media pendidikan. Perihal ini disebabkan karena komik digital sanggup memicu siswa buat berfikir, mendengar dan mengamati alur cerita di dalam komik, menurut Rohani (2014:80).

Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran harus yang diberikan pada tiap jenjang pembelajaran. Pembelajaran Agama Islam dan budi pekerti ialah usaha yang dilakukan oleh guru dalam mempersiapkan partisipan didik untuk menyakini, menguasai, serta mengamalkan ajaran agama Islam lewat proses pendidikan yang sudah direncanakan untuk menggapai tujuan yang sudah ditetapkan. Menurut Abdul (2012:13).

Tujuan Pembelajaran Agama Islam dan budi pekerti hanya untuk siswa jadi lebih menguasai, meyakini, menghayati serta mengamalkan ajaran agama islam sehingga jadi muslim/muslimah yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia, menurut Susanto(2013: 277). Bisa disimpulkan kalau Pembelajaran Agama Islam serta budi pekerti merupakan sesuatu usaha yang dilakukan oleh guru terhadap siswa lewat tutorial pendidikan agama islam buat menghasilkan generasi yang taat serta senantiasa mendekat diri kepada Allah Swt.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti, yang dikala ini jadi salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada segala partisipan didik yang beragama Islam, yang mana mata pelajaran PAI dan budi pekerti ini membagikan pengetahuan agama dan membentuk perilaku, karakter, serta keahlian siswa dalam mengimplementasikan ajaran agama Islam. Peran guru PAI dan budi pekerti tidak hanya bertugas mengajar mata pelajaran saja, melainkan juga diberi tugas untuk mendidik, dan mengganti sikap siswa yang kurang baik jadi baik sesuai dengan ajaran agama Islam. Guru mempunyai pengaruh yang begitu besar terhadap siswa, hingga bisa dikatakan kalau kedudukan guru jadi salah satu aspek berarti yang bisa pengaruhi hasil belajar siswanya. Menurut Ayundalam jurnal (2021).

Guna tingkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti, maka media pembelajaran komik digital diberikan, karena media PPT belum memotivasi siswa buat belajar yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Menurut Khodijah (2014: 151) motivasi belajar ialah sesuatu keadaan psikologis yang mana bisa mendesak siswa buat belajar. Sebaliknya menurut Ridwan (2013: 49) motivasi belajar ialah sesuatu yang bisa memotivasi siswa ataupun orang buat belajar. Tanpa motivasi belajar, seseorang partisipan didik tidak akan belajar sehingga tidak akan menggapai keberhasilan dalam belajar.

B. Metode

Metode penelitian yang dilakukan dalam riset ini yakni penelitian tindakan kelas (PTK) yakni sesuatu wujud aksi didalam kelas untuk mengatasi atau memperbaiki masalah yang terjadi guna meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar. Riset tindakan kelas ini pula bisa dimaksud selaku sesuatu aktivitas yang dicoba oleh guru dengan metode merancang, melakukan, mengamati, serta mereflesikan aksi secara kalaboratif serta partisipasi lewat sebagian siklus yang bertujuan untuk membetulkan tingkatan kualitas aktivitas belajar mengajar dikelasnya menurut Wina, (2013:48).

Peneliti memilih model Kurt Lewin yang hendak digunakan selaku pedoman buat melaksanakan PTK dalam rangka mengatasi kasus yang terdapat di dalam kelas. Konsep pokok PTK dari Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen, ialah: (1) perencanaan (planning); (2) tindakan (acting); (3) observasi (observing); dan (4) refleksi (reflecting) menurut Djunaidi, (2008:2). Lokasi penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Malang, yang terletak di Jl. Tugu No. 1, Kiduldalem, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Malang yang berjumlah 31 siswa.

Sumber data dalam riset ini merupakan informasi primer serta sekunder, yang mana jadi referensi buat pengambilan informasi dalam riset ini. Sebaliknya sesi pengumpulan informasi ini merupakan tahapan yang sangat berarti sebab dengan pengumpulan informasi, maka peneliti akan memperoleh hasil riset yang cocok dengan tujuan riset. Pengumpulan informasi riset PTK ini dicoba dengan 5 metode ialah observasi, wawancara, tes tulis, angket serta dokumentasi.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam riset ini terdapat dua analisis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Teknik kualitatif, dipergunakan untuk menggali informasi tentang efektifitas dalam pembelajaran, Adapun instrument pengumpulan datanya berupa pedoman wawancara yang terstruktur sebelumnya dengan mewawancarai siswa mengenai mata pelajaran PAI dan budi pekerti menggunakan media komik digital.
- b. Teknik kuantitatif, digunakan buat mendeskripsikan tentang daya guna media komik digital dari pendidikan yang meliputi motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Analisis observasi hasil tes serta angket dilakukan untuk mengukur keahlian memahami serta mengingat siswa sehabis menjajaki pendidikan dengan memakai media komik digital.

Setelah dilakukan teknik analisis data peneliti melaksanakan pengecekan keabsahan data, dengan metode peneliti melaksanakan pengamatan secara mendalam, triangulasi serta pengecekan sahabat sejawat.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Malang

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilaksanakan untuk penerapan PTK. Pada sesi ini, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan untuk implementasi media komik digital Menurut Azman, Zaibon, & Shiratuddin dalam jurnal Yuliana, dkk (2017:137) mengatakan kalau pemakaian komik digital bisa meningkatkan kreativitas, inovasi, motivasi, serta pengalaman belajar yang bernilai untuk partisipan didik. Rancangan yang akan dilakukan, ialah:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi perilaku jujur yang beralokasi waktu selama 2 x 45 menit. RPP ini berisi antara lain: kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran seperti ceramah dan tanya jawab, alat dan sumber belajar seperti media komik digital, indikator pencapaian kompetensi, serta kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup).
- 2) Menyusun dan mempersiapkan materi perilaku jujur dan bahan ajar, seperti membuat media komik digital. Media komik digital ini dibuat menggunakan aplikasi canva yang mana aplikasi ini dapat membantu menjadikan media pembelajaran lebih menarik. Menurut Wina (2014:73-75), salah satu manfaat media pendidikan merupakan fungsi motivasi, dimana pengembangan media pendidikan tidak cuma memiliki faktor artistic saja, tetapi pula mempermudah siswa buat menekuni materi pelajaran sehingga bisa tingkatkan gairah siswa buat belajar.
- 3) Mempersiapkan tes tulis dan instrumen penilaian terkait materi perilaku jujur dengan pembelajaran menggunakan media komik digital. Peneliti menyiapkan 5 soal essay buat mengukur sampai dimana keahlian siswa. Tes tulis ialah metode pengumpulan informasi yang dilaksanakan dengan cara membagikan seperangkat persoalan tertulis kepada siswa buat dijawabnya. Tes tulis ini digunakan buat mengenali motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti. Menurut Khodijah (2014: 151) motivasi belajar merupakan keadaan psikologis yang mendesak seorang buat belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Penerapan tindakan yang dilakukan guru bersumber pada perencanaan yang sudah disusun. Peneliti akan melakukan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam aktivitas pendidikan PAI dan Budi Pekerti materi perilaku jujur dikelas X MIPA 2 yang sudah disusun

lebih dahulu. Berikut ini deskripsi penerapan serta pengamatan aktivitas pendidikan PAI dan Budi Pekerti dengan memakai media komik digital.

1) Kegiatan awal

Pada proses pendidikan guru mengawali dengan salam serta doa. Berikutnya guru mengecek kesiapan siswa buat belajar dengan metode mengisi presensi siswa. Setelah itu guru menginformasikan kalau akan dilaksanakan pendidikan PAI dan Budi Pekerti dengan memakai media komik digital, dimana aktivitas belajar berpusat pada guru dan siswa. Selanjutnya guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran karena lewat tujuan pembelajaran yang disampaikan terdapat harapan guru yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk dikuasai oleh siswa. Guru juga menyampaikan materi yang mau dibahas pada pertemuan ini dengan materi perilaku jujur. Sebelum memulai pembelajaran guru membagikan rangsangan kepada siswa dengan mengajukan beberapa persoalan umum seperti pengertian perilaku jujur itu sendiri.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memohon partisipan didik mengamati media komik digital yang berkaitan dengan materi perilaku jujur. Disamping itu, guru juga menjelaskan materi tersebut baik pengertian jujur dan dusta, manfaat perilaku jujur serta contoh perilaku jujur dalam kehidupan tiap hari. Menurut Rohani (2014:78-79), media komik digital merupakan sebuah bentuk berita atau cerita bergambar terdiri atas bermacam suasana cerita bersambung yang disajikan dalam bentuk elektronik. Media komik digital mempunyai watak simpel, jelas, gampang, personal dan bertujuan untuk edukatif.
- b) Guru menyampaikan materi perilaku jujur dari sudut pandang tertentu baik dari sisi agama, masyarakat, orang tua maupun teman sekelas. Guru juga menjelaskan macam-macam perilaku jujur dalam kehidupan setiap hari.
- c) Partisipan didik menyimak dalil serta terjemahan materi perilaku jujur seperti Q.S At-Taubah ayat 199. Tidak hanya itu, guru pula memohon sebagian siswa buat membaca dalil tersebut.
- d) Peserta didik menyampaikan contoh dari perilaku jujur dengan mengaitkan metode CTL. Contohnya, lekas menepati janji kala berjanji kepada sesama manusia semacam penuhi undangan.
- e) Guru mengaitkan materi perilaku jujur dengan penelitian terkini contohnya penelitian tentang gerobak kejujuran. Dimana siswa bebas membeli dan mengambil kembalian sendiri. Dari penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku tidak jujur disebabkan karena adanya kesempatan dan kondisi lingkungan siswa.

- f) Guru dan partisipan didik melaksanakan aktivitas tanya jawab mengenai materi jujur. Seorang siswa bertanya tentang apakah boleh berbohong dalam kebaikan contohnya ketika seorang anak menutupi sakit yang diderita orang tuanya karena khawatir sakitnya akan semakin parah.

3) Penutup

Setelah kegiatan tanya jawab, guru menyampaikan kesimpulan mengenai materi perilaku jujur pada pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberikan tes tulis berisi 5 soal Essay mengenai materi perilaku jujur serta memberikan angket motivasi siswa pada proses pendidikan dengan memakai media komik digital, kepada siswa buat dijawab. Sehabis itu, guru bersama-sama para siswa menutup pelajaran dengan berdoa serta salam.

2. Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Malang

Setelah kegiatan belajar dengan menggunakan media komik digital maka dilakukanlah evaluasi guna melihat motivasi belajar partisipan didik yang tentunya sangat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Data evaluasi ini diambil dari wawancara, hasil observasi, hasil tes dan angket motivasi siswa. Dari hasil wawancara dengan partisipan didik, menurut siswa lebih efektif menggunakan media komik digital karena materi yang akan dipelajari disajikan secara ringkas, padat dan jelas. Tampilan yang menarik dari media komik digital bisa membuat siswa semangat dan termotivasi agar belajar lebih tekun lagi.

Kemudian dari hasil observasi, jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I ialah 44 dengan nilai rata-rata 4,4. Dari penjelasan penilaian hasil observasi, hingga bisa disimpulkan kalau kegiatan siswa dalam menjajaki proses pendidikan dengan memakai media komik digital pada siklus I ini terkategori baik. Sebagaimana dapat diketahui bahwa motivasi akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, hasil belajar siswa pada pendidikan PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media komik digital telah meningkat tinggi pada siklus I perihal ini bisa dibuktikan dengan persentase rata-rata sebesar 78,22%, upaya kenaikan motivasi belajar siswa dengan memakai media komik digital telah terlaksana. Persentase hasil rata-rata dan ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan yang positif. Perbandingan hasil belajar siswa dipaparkan pada tabel berikut

ini :

Tabel 1.1. Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus 1

No	Siklus	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase Ketuntasan
1.	Pra Siklus	1990	64,19	33%
2.	Siklus 1	2425	78,22	94%

Sedangkan dari hasil penilaian angket motivasi partisipan didik pada pelaksanaan siklus I menggunakan media komik digital dengan jumlah 10 butir pernyataan diperoleh skor rata-rata presentase motivasi siswa sebesar 83%. Sehingga bisa disimpulkan kalau pendidikan dengan media komik digital sangat besar persentasenya untuk memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perilaku jujur kelas X MIPA 2.

Pada penerapan tindakan dengan memakai media komik digital siklus I ini sudah berjalan dengan baik. Dari hasil wawancara, observasi, tes tulis serta angket hingga bisa disimpulkan kalau tindakan yang sudah dilaksanakan telah sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun lebih dahulu, serta sudah menggapai hasil belajar yang sudah diharapkan. Bersumber pada hasil refleksi riset pada siklus I dikatakan telah sukses sebab telah penuh indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan, yakni terdapatnya kenaikan pada motivasi belajar partisipan didik kategori tinggi makapenelitian di akhiri pada siklus I.

D. Simpulan

1. Implementasi media komik digital memiliki 2 tahap yaitu :
 - a. Tahap perencanaan : Membuat RPP tentang materi perilaku jujur. Menyusun dan mempersiapkan materi perilaku jujur dan bahan ajar, yaitu membuat media komik digital. Mempersiapkan tes tulis dan instrumen penilaian terkait materi perilaku jujur dengan pembelajaran menggunakan media komik digital.
 - b. Tahap pelaksanaan : 1) Kegiatan awal: Guru memulai kegiatan belajar dengan salam serta doa bersama, setelah itu guru mengantarkan judul serta tujuan pembelajaran kemudian guru meriview materi pada pertemuan sebelumnya. 2) Kegiatan inti: Partisipan didik memperhatikan komik digital dan uraian guru tentang materi perilaku jujur, peserta didik memahami pengertian dan manfaat materi perilaku jujur, guru mengaitkan materi perilaku jujur dengan kehidupan nyata serta peserta didik dan guru melaksanakan tanya jawab tentang materi tersebut. 3) Kegiatan akhir: Guru membagikan tugas pada peserta didik mengenai pembelajaran yang telah

dilaksanakan, kemudian Guru dan partisipan didik menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam.

2. Untuk melihat motivasi belajar siswa menggunakan media komik digital dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, tes tulis dan angket. Dari hasil wawancara dengan siswa, menurut siswa lebih efektif menggunakan media komik digital karena materi yang akan dipelajari disajikan secara ringkas, padat dan jelas. Kemudian dari hasil observasi, jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yakni 44 dengan nilai rata-rata 4,4. Dari hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media komik digital telah meningkat tinggi pada siklus I hal ini bisa dibuktikan dengan persentase rata-rata sebesar 78,22%. Sedangkan dari hasil penilaian angket motivasi siswa pada pelaksanaan siklus I diperoleh skor rata-rata presentase motivasi siswa sebesar 83%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian pada siklus I sudah berhasil dengan pembelajaran menggunakan media komik digital untuk memotivasi siswa pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perilaku jujur kelas X MIPA 2.

Daftar Rujukan

- Ahmat dan Sukartiningsih. (2013). *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar*. JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3025/5187>.
- Djunaidi, Ghony. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang Press.
- Hasanah, U., Mansur, R., & Dina, Lia Nur Atiqoh Bela. (2020). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas Iii Di Mi Bustanul Ulum Kota Batu. Dalam Helmawati. *Pendidikan Karakter Sehari-hari*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/download/7738/6255>
- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Masrukhan, A. Q., Sa'dullah, A., & A'yun, Qurroti. (2021). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Di Mts Negeri 5 Malang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 6(5), 50-57. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/download/11843/9156>
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi
- Nyayu, Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Cet. 2. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rohani, Ahmad. (2014). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Lumbung Pustaka UNY.
- Sani, Ridwan, A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Cet. 1. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukaina Zen, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Qurroti A'yun

Sanaky, Hujair, AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yuliana, Siswandari, Sudianto. (2017). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi BANK Untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Jawa Tengah: UNS.