

VALIDASI KOMIK MATEMATIKA EDUKATIF (KOMATIF) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Retna Sukma Ayu¹, Luthfi Hamdani Maula², Efi Kurniasari³
Universitas Muhammadiyah Sukabumi^{1,2,3}
retnasukmaayu029@ummi.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berupa Komik Matematika Edukatif (Komatif) sebagai sarana bantu pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Depelopment* (RnD) dengan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi yang berperan sebagai validator, serta uji coba terbatas pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Data diperoleh melalui lembar validasi dan telaah ahli menggunakan skala likert, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik memperoleh nilai dari ahli media sebesar 93,75%, ahli materi sebesar 96,42% dan ahli praktisi sebesar 92,5%, dengan rata-rata keseluruhan 94,22% yang termasuk kategori sangat layak. Media komik ini dinilai menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Simpulan, Komatif layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dengan meminimalisir kecemasan terhadap matematika

Kata Kunci: Kelayakan Media, Komik Edukatif, Konsep Perkalian, Matematika, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop and validate a learning media in the form of Educational Mathematics Comics (Komatif) as a learning aid for elementary school students, especially on the topic of multiplication. This research uses the Research and Development (RnD) method by adapting the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects include media experts, material experts, and practitioner experts who act as validators, as well as limited trials on 3rd-grade elementary school students. Data were obtained through validation sheets and expert reviews using a Likert scale, then analyzed qualitatively and quantitatively. The validation results show that the comic media received scores from media experts of 93.75%, material experts of 96.42%, and practitioner experts of 92.5%, with an overall average of 94.22%, which falls into the very feasible category. This comic media is considered attractive, communicative, and suitable for the characteristics of elementary school students. In conclusion, Komatif is feasible to be used as an innovative learning

media that can increase learning motivation, strengthen conceptual understanding, and foster students' self-confidence by minimizing anxiety towards mathematics.

Keywords: *Media Feasibility, Educational Comics, Multiplication Concept, Mathematics, Elementary School*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis sejak jenjang pendidikan dasar. Kemampuan ini penting untuk memecahkan berbagai masalah kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lain. Cornelliuss dalam Sari et al., (2022) menyatakan bahwa matematika berfungsi sebagai alat berpikir sistematis dan logis, alat pemecahan masalah, alat memahami pola dan hubungan, alat merangsang kreativitas, serta alat untuk meningkatkan kesadaran dan kemajuan budaya. Oleh karena itu, penguasaan konsep-konsep dasar matematika seperti operasi hitung menjadi landasan penting bagi keberhasilan siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya.

Namun, kenyataan di menunjukkan bahwa banyak siswa di wilayah Cianjur Selatan masih mengalami kesulitan memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang serta aplikasinya dalam situasi nyata. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi, wawancara guru, dan rata-rata nilai ulangan harian yang masih di bawah KKM (75) (Haikal et al., 2021) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar menghadapi tantangan dalam memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang dan cenderung hanya menghafal hasilnya tanpa memahami konsep di

baliknyanya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sari et al., (2025) menunjukkan bahwa komik matematika sebagai media pembelajaran dapat memberikan nilai positif dalam pembelajaran matematika dan dapat menjadikan pencapaian belajar siswa lebih baik. (Nurhidayati et al., 2025) juga menegaskan bahwa komik dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif karena bersifat komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dalam konteks ini diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep perkalian agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Chen dan Rodriguez (2018) dalam (Hudzaifah, Joko Supriyitno, et al., 2025) mengungkapkan bahwa media visual seperti komik memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif karena mengintegritaskan pemrosesan informasi verbal dan visual secara simultan (*dual coding*), sehingga memperkuat daya ingat dan mengurangi beban kognitif siswa. Selain itu, (Nafala,

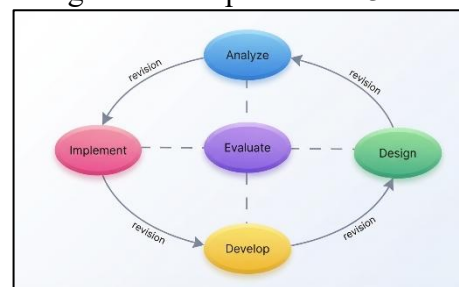
2022) menyatakan bahwa komik mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan media Komik Matematika Edukatif (Komatif) berdasarkan validasi ahli serta praktisi. Kebaharuan penelitian ini terletak pada integrasi naratif kontekstual dan ilustrasi visual terstruktur yang mentransformasi konsep perkalian dari sekedar hafalan menjadi pemahaman bermakna (penjumlahan berulang).

Penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media visual dalam pembelajaran matematika. (Ramadhani & Kusuma, 2025) membuktikan bahwa media komik efektif meningkatkan literasi matematika siswa kelas IV secara signifikan melalui pendekatan kontekstual yang valid dan menyenangkan. Sementara itu, (Hudzaifah, et al., 2025) melalui komik bertema petualangan berhasil meningkatkan motivasi dan mengubah persepsi negatif siswa terhadap konsep bangun datar menjadi lebih positif. Berbeda dengan keduanya, penelitian ini menghadirkan Komik Matematika Edukatif (Komatif) pada materi perkalian yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan representasional secara terpadu. Kebaharuan ini terletak pada pendekatan holistiknya yang tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga secara spesifik dirancang untuk mereduksi kecemasan matematis melalui alur naratif dan visual yang terstruktur.

METODE PENELITIAN

Metode jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D).

Research and Development adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut. Pengujian produk tersebut mencakup pengujian dan kepraktisan dalam pembuatan produk yang memenuhi syarat. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Sinarmulya subjek penelitian ini siswa kelas 3. Untuk uji coba lapangan pada kelas eksperimen sebanyak 15 orang dilakukan pada kelas 3.



Gambar 1 Model ADDIE

Instrumen penelitian untuk validasi praktisi, ahli media, dan materi adalah angket saran dan komentar terhadap media yang di kembangkan. Penilaian lembar validasi menggunakan skala *likert* 4 adapun kisi-kisi instrumen para ahli di bawah ini:

Tabel. 1
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| No. | Aspek | No. Butir | Jumlah Butir |
|-----|------------------|-----------|--------------|
| 1. | Media tampilan | 1-6 | 1 |
| 2. | Kelayakan media | 7-9 | 1 |
| 3. | Keunggulan media | 10-12 | 1 |

Tabel. 2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| No. | Aspek | Nomor butir | Jumlah butir |
|-----|--------------|-------------|--------------|
| 1. | Aspek materi | 1-4 | 1 |

| | | | |
|----|--|-------|---|
| 2. | Aspek kelayakan materi | 5-8 | 1 |
| 3. | Aspek kelayakan media (penalaran & konsep) | 9-11 | 1 |
| 4. | Aspek kebermaknaan & nilai edukatif | 12-14 | 1 |

Tabel. 3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Praktisi

| No. | Aspek | Nomor butir | Jumlah butir |
|-----|------------------|-------------|--------------|
| 1. | Isi media | 1-8 | 1 |
| 2. | tampilan | 9-16 | 1 |
| 3. | Keunggulan media | 17-20 | 1 |

HASIL PENELITIAN

Proses Pengembangan Komik Matematika Edukatif (Komatif) untuk Siswa Sekolah Dasar

Pada tahap pengembangan ini akan melalui tahapan yang diuraikan sebagai berikut: tahap *Analysis* terdapat permasalahan berdasarkan hasil observasi siswa dikelas 3 sekolah dasar masih mengalami kesulitan untuk memahami konsep perkalian. Siswa cenderung menghafal tanpa memahami maknanya sebagai penjumlahan berulang. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang buruk. Nilai rata-rata siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Akibatnya pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik bagi siswa.

Tahap *design* adalah proses perencanaan produk, penyusunan instrumen penelitian dan proses perancangan produk. Ini termasuk menentukan desain karakter, membuat kerangka dasar untuk alur cerita naratif

yang kontekstual, dan membuat *layout* untuk panel komik menggunakan aplikasi Canva. Proses membuat sketsa visual secara detail untuk panel komik, melalui *storyboard*, setiap adegan dipetakan sehingga konsep matematika khususnya perkalian dapat dimasukkan kedalam alur cerita dan dialog antar tokoh.

Tahap pengembangan (*development*). Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan saran dan kritikan dari para ahli kemudian dijadikan sebagai masukan dan selanjutnya dilakukan revisi sehingga sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah saran dan kritik dari para ahli:

Tabel. 4
Saran dan Kritik Para Ahli

| Validator | Revisi |
|-------------|---|
| Ahli media | Komik belum menceritakan satu karakter tokoh |
| | Cerita dibuat detail dan panjang |
| | Satu tokoh cerita saja |
| Ahli materi | Sebagian instruksi masih terlalu panjang, belum ada gradasi tingkat kesulitan (mudah, sedang, tantangan). Belum tersedia umpan balik reflektif, misalnya: mengapa jawabannya demikian |

Setelah tahap saran dan kritik selesai, maka dapat dilakukan perbaikan. Berikut hasil perbaikan:

Tabel. 5
Hasil Revisi Media Komatif

| Hasil Revisi | Keterangan |
|--------------|------------|
|--------------|------------|



Komik sudah menceritakan satu karakter tokoh dan cerita sudah dibuat detail dan panjang



Cerita sudah satu tokoh yaitu Tika dan Rafi yang menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut.



Hasil revisi menunjukkan bahwa instruksi telah disederhanakan agar mudah dipahami siswa. Soal juga telah disusun dengan gradasi tingkat kesulitan (mudah, sedang, dan tantangan). Selain itu menambahkan umpan balik reflektif berupa pertanyaan “mengapa jawabannya demikian?” untuk membantu siswa memahami alasan dari jawaban yang benar.

Setelah tahap revisi, media komatif kemudian diimplementasikan secara terbatas pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Tahapan implementasi ini

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana komatif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta bagaimana siswa respons siswa terhadap isi dan tampilan media. Selama proses implementasi, guru menggunakan komatif sebagai pendamping pembelajaran materi perkalian. Siswa terlihat antusias dalam membaca dan mengikuti alur cerita, serta mudah memahami konsep perkalian melalui konteks cerita yang disajikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Neno & Kusuma, 2024) bahwa penggunaan komik edukatif meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa SD karena menghadirkan pembelajaran kontekstual dan visual.

Tahap evaluasi dilakukan setelah media komatif melewati validasi implementasi terbatas. Evaluasi ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru praktisi untuk menilai aspek tampilan, bahasa, isi serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini penting dilakukan untuk menilai kualitas ini dan tampilan media sebelum digunakan secara lebih luas. (Arsyad, 2014) menegaskan bahwa evaluasi media pembelajaran diperlukan agar media yang dihasilkan benar-benar efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kelayakan Komik Matematika Edukatif (Komatif)

Layak atau tidak komik matematika edukatif (Komatif) dilihat dari skor penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Adapun hasil penilaian para ahli sebagai berikut:

Tabel. 6

Skor penilaian Lembar uji Validasi para Ahli

| No. | Ahli | persentase | Kriteria |
|-----|------|------------|----------|
|-----|------|------------|----------|

| | | | |
|-----------|---------------|--------|--------------|
| 1. | Ahli Media | 93,75% | Sangat layak |
| 2. | Ahli Materi | 96,42% | Sangat layak |
| 3. | Ahli Praktisi | 92,5% | Sangat layak |
| Rata-rata | | 94,22% | |

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, komik matematika edukatif (komatif) memperoleh hasil dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penilaian dari ahli media menunjukkan persentase 93,75% ahli materi sebesar 96,42%, dan ahli praktisi sebesar 92,5%. Secara keseluruhan, rata-rata kelayakan mencapai 94,22%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak” temuan ini menunjukkan bahwa media komatif telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang efektif, meliputi aspek tampilan, bahasa, isi, dan kemanfaatannya dalam kegiatan mengajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi & Werang (2023) yang menunjukkan bahwa media komik dinilai sangat layak dalam pembelajaran karena aspek visual, naratif, dan relevansi konteks lokalnya mendukung pemahaman serta keterlibatan siswa selama proses belajar.

Kelayakan komatif dari aspek tampilan dan visualisasi memerlukan proporsi gambar yang harmonis, warna yang seimbang, serta *layout* yang runtut agar meningkatkan motivasi pembaca (Jamal & Dwidarti, 2025). Komatif dirancang dengan ilustrasi yang menarik, pewarnaan yang kontras namun tidak berlebihan, serta *layout* yang memudahkan siswa memahami alur cerita dan konsep matematika yang

disajikan. Sejalan dengan pendapat (Putra & Milenia, 2021) komik dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diajar. Elemen visual berwarna cerah dan aluer naratif singkat mengubah materi kaku menjadi hiburan relatable, meningkatkan motivasi hingga siswa lebih antusias memecahkan masalah (Dewi & Wijayanti, 2025) Komik menyederhanakan konsep rumit dan memudahkan pemahaman membuat siswa lebih percaya diri dan meminimalisir rasa takut matematika (Suparmi et al., 2024).

Dari aspek materi dan isi pembelajaran, hasil penilaian materi sebesar 96,42% menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam komatif sudah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Komatif mengintegrasikan konsep perkalian dengan konsep kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman anak, seperti menghitung jumlah benda atau kegiatan di lingkungan sekitar. Penelitian (Anisa et al., 2023) juga mendukung temuan ini, bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika dapat mengaitkan pemahaman siswa karena alur cerita membantu mereka mengaitkan matematika dengan peristiwa konkret dalam kehidupan.

Selain itu, hasil validasi dari ahli praktisi sebesar 92,5% menunjukkan bahwa komatif dinilai praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menilai bahwa alur cerita dan tampilan komatif memudahkan dalam menjelaskan konsep perkalian tanpa harus selalu menggunakan metode ceramah atau hafalan tabel perkalian. Hal ini relevan dengan temuan (Rahmawati et al., 2025)

yang menyatakan bahwa media berbasis komik dapat mengurangi kejenuhan belajar dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih menyenangkan. Komatif memberikan alternatif pembelajaran yang aktif dan kreatif, di mana guru dapat berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri makna dari operasi perkalian melalui narasi yang disajikan.

Kelayakan komatif juga memperlihatkan kontribusi terhadap aspek motivasi belajar siswa. Visualisasi dan jalan cerita yang menarik dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu terhadap matematika yang diajarkan. Komik menyajikan konsep matematika melalui alur cerita interaktif, dialog sehari-hari, serta gambar berwarna yang merangsang rasa penasaran, sehingga siswa merasa seperti membaca hiburan bukan pelajaran kaku (Harmini et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Komik Matematika Edukatif (Komatif) yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, serta membantu siswa dalam memahami konsep perkalian secara konseptual bukan sekedar hafalan. Penggunaan komatif sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menghadirkan media pembelajaran inovatif yang mengaitkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep dasar matematika pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, R., Andinasari, Sari, R. M., & Kurdi, A. (2023). Penggunaan

Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Melihat Hasil Belajar Siswa pada Materi Perbandingan. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 113–117. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i1.148>

Dewi, J. S., & Wijayanti, R. (2025). E-Comic Interaktif: Inovasi Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 655–663. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3990>

Elsani, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Kelas 2 SDN 2 Cibadak. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 38–49. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.77>

Harmini, A., Asikin, M., & Suyitno, A. (2020). Potensi Komik Matematika untuk Mengembangkan Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1, 104–110. <https://proceeding.unnes.ac.id/sn-pasca/article/view/559>

Hudzaifah, M., Joko Supriyitno, I., & Aziz, A. (2025). Pembelajaran Komik Matematika Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1105–1112. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.6731>

Hudzaifah, M., Suprayitno, I. J., & Aziz, A. (2025). Pengembangan Komik Misteri di Balik Gudang Sebagai Media Pembelajaran Matematikad di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 214–226.

- <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.810>
- Jamal, M., & Dwidarti, F. (2025). Tingkat Validitas Media Komik Pop-Up Book pada Materi Matematika Sekolah Dasar. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 268–282. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.308>
- Made Sunaryan Niriavidya Devi, N., & Redan Werang, B. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/55580/26218>
- Neno, F. E., & Kusuma, D. (2024). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Komik Congklak untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 6(6), 6682–6693.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nurhidayati, E., Susanti, T., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2025). Kajian dan Implementasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Edukatif dalam Pengenalan Angka Siswa di Sdn 092/Vii Pematang Kolim I Dan Sdn 102/Vii Simpang Narso. *Jurnal Pendidikan*: 7(1), 38–43. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpki>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rahmawati, A. N., Setiawan, B., & Kunci, K. (2025). Inovasi Media Komik Bermuatan ESD untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar 76. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>
- Ramadhani, N. J., & Kusuma, D. (2025). Media Komaca (Komik Matematika Pecahan) untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 145–154. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.93825>
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suryanti, S., & Sidik, R. S. R. (2022). Pemahaman Konsep Siswa Ditinjau dari Kecerdasan Matematis Logis. *Numeracy*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i2.1901>
- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, R. F. (2025). Inovasi Pembelajaran Pecahan: Pengembangan dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva untuk Siswa Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(2), 265–275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathina, R. A. (2024). Peran Buku Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(01), 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684>