

Pengembangan Media Komik (Nyak Ceghdas) Berbasis Budaya Lokal dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK

Diah Telogowiyah¹, Tika Febriyani², Andi Thahir³

¹⁻³Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

E-mail: tikafebriyani@radenintan.ac.id

Received: 10 March 2025

Accepted: 27 May 2025

Published: 1 Juni 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik Nyak Ceghdas berbasis budaya lokal Lampung dalam rangka meningkatkan pemahaman kematangan karir siswa SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Pengujian dilakukan melalui angket respons peserta didik dan uji Wilcoxon. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat layak digunakan dengan skor ahli media 93%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 87%. Respon peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi dengan nilai rata-rata 92% (kelompok kecil) dan 91% (kelompok besar). Respon pendidik juga tinggi, yaitu 89%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. 0.000 (<0.05), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media komik terhadap peningkatan pemahaman kematangan karir siswa. Dengan demikian, media Nyak Ceghdas layak digunakan sebagai alternatif media bimbingan karir berbasis budaya lokal.

Kata Kunci: kematangan karir; media komik; budaya lokal; model ADDIE; *bimbingan konseling*

Development of the Nyak Ceghdas Comic Media Based on Local Culture Using the ADDIE Model to Enhance Vocational Students' Career Maturity

ABSTRACT

This study aims to develop a locally-based educational comic media Nyak Ceghdas to improve vocational students' career maturity. The research utilized the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media was validated by material, media, and language experts. Effectiveness testing involved student response questionnaires and the Wilcoxon test. Validation results indicated that the media is highly feasible, with scores from media experts (93%), material experts (90%), and language experts (87%). Student responses were positive with an average rating of 92% in small groups and 91% in large groups. Teacher responses also showed high approval at 89%. The Wilcoxon test revealed an Asymp. Sig. value of 0.000 (<0.05), indicating a significant effect of the comic media on improving students' understanding of career maturity. Therefore, Nyak Ceghdas is considered appropriate as an alternative culturally responsive career guidance media.

Keywords: career maturity; comic media; local culture; ADDIE model; guidance and counseling

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk Tuhan, manusia idealnya melakukan internalisasi secara kontinu (istiqomah) terhadap nilai-nilai ilahiyah guna mencapai derajat insan kamil (manusia paripurna) sesuai dengan kehendak Allah SWT. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi unsur yang sangat penting dalam perkembangan setiap individu. Tanpa bekal pendidikan yang memadai, individu akan mengalami kesulitan untuk berkembang secara optimal dalam aspek sosial, emosional, maupun intelektual.

Masa remaja merupakan tahap kritis dalam perkembangan manusia. Seorang siswa berada pada fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang ditandai oleh tugas perkembangan yang kompleks. Menurut Hurlock, tugas perkembangan remaja mencakup: (1) pencapaian kedewasaan dalam hubungan dengan teman sebaya; (2) pemenuhan peran sosial sebagai laki-laki atau perempuan; (3) penerimaan terhadap kondisi fisik; (4) tanggung jawab dalam perilaku sosial; (6) persiapan karier; (7) kemandirian emosional dari orang dewasa; dan (8) integrasi sosial agar dapat diterima masyarakat (Hamidah & Rizal, 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, salah satu masalah yang sering dihadapi siswa adalah kebingungan dalam mempersiapkan pilihan karier. Karier sendiri merupakan rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja yang berlangsung sepanjang rentang kehidupan individu. Ketika siswa mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karier, hal ini menunjukkan ketidakmatangan dalam perencanaan karier. Dampaknya, siswa menjadi tidak siap untuk melanjutkan pendidikan atau memasuki dunia kerja. Dalam konteks ini, dibutuhkan sebuah sistem atau media pembelajaran yang dapat membantu proses pematangan karier secara efektif.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan inovatif menjadi solusi penting. Media pembelajaran, baik dalam bentuk fisik seperti buku dan alat peraga, maupun dalam bentuk digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif, mampu meningkatkan efektivitas layanan bimbingan dan konseling (BK). Sayangnya, hingga saat ini, masih terbatas penggunaan media visual yang berbasis budaya lokal dalam layanan BK. Oleh karena itu, pengembangan media berbentuk komik menjadi pilihan yang relevan. Komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara visual, menarik perhatian siswa, serta memudahkan pemahaman materi (Mikamahuly et al., 2023; Nugraheni, 2017). Media komik dapat meningkatkan kualitas membaca siswa dan memperkaya perbendaharaan kosakata. Selain itu, daya tarik visual dan karakter cerita membuat komik diminati oleh berbagai kalangan, termasuk siswa sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan potensi dan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik "Nyak Ceghdas" sebagai media layanan informasi BK yang berfokus pada kematangan karier. Tujuan penelitian ini dirinci sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media komik Nyak Ceghdas untuk layanan informasi kematangan karier.
- 2) Menguji kelayakan media melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
- 3) Menilai respons peserta didik serta pengaruh media terhadap pemahaman kematangan karier siswa.

Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022), media pembelajaran harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Lebih lanjut Reynata (2022) menyatakan bahwa media adalah sarana komunikasi antara komunikator dan komunikan, sedangkan Hati (2024) menambahkan bahwa komik merupakan bacaan

visual yang mampu menarik perhatian pembaca tanpa paksaan. Nursalim (2013) menjelaskan bahwa guru BK memilih media berdasarkan kemampuannya dalam mendemonstrasikan konsep (*demonstration*), kebiasaan menggunakan media (*familiarity*), kejelasan fungsi layanan BK (*clarity*), serta kemampuan mengaktifkan siswa (*engagement*).

Dalam studi ini, peneliti memilih media visual berupa komik yang memuat materi tentang kematangan karier, yaitu kemampuan individu menentukan dan memilih karier berdasarkan bakat, minat, pengalaman, dan kepribadian. Teori Holland menjadi dasar bahwa guru BK dapat membantu siswa menganalisis tipe kepribadian dan preferensi kerja agar selaras dengan pilihan karier yang realistis.

Penelitian sebelumnya, seperti Maghfirah (2017), membuktikan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman materi. Namun, pendekatan tersebut masih terbatas pada media berbasis komputer dan belum mengintegrasikan unsur budaya lokal. Oleh karena itu, perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada pengembangan komik "Nyak Ceghdas" sebagai media BK yang tidak hanya dapat diakses melalui smartphone dan PC, tetapi juga memuat konten budaya lokal Lampung serta menggunakan bahasa daerah, menjadikannya inovasi yang relevan, mudah diakses, dan kontekstual.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan media komik sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling (BK), khususnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kematangan karier. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif

berbasis kebutuhan pengguna (Ningrum et al., 2021; Puti et al., 2023).

Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pengembangan media berbasis budaya lokal dengan mengacu pada permasalahan rendahnya literasi karier di kalangan siswa. Analisis dilakukan melalui penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik dan observasi terhadap pelaksanaan layanan informasi di sekolah. Langkah ini sejalan dengan prinsip pengembangan instruksional yang berbasis analisis kebutuhan dalam konteks pendidikan (Imania & Bariah, 2019).

Tahap Desain melibatkan perencanaan visual dan konten komik, penyusunan storyboard, skenario dialog berbasis nilai budaya Lampung, serta perancangan antarmuka pengguna untuk akses melalui PC maupun perangkat seluler. Desain memperhatikan prinsip-prinsip *universal design for learning* agar dapat diakses secara luas oleh peserta didik dengan beragam gaya belajar (Firmansyah et al., 2024).

Selanjutnya, tahap Pengembangan mencakup produksi media komik digital dengan pendekatan interaktif berbasis visual naratif. Tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen evaluasi berupa angket validasi isi oleh ahli, serta angket respons peserta didik terhadap daya tarik dan efektivitas media. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, mencakup ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sebagaimana disarankan dalam penelitian R&D oleh Sugiyono (2022) dan Gall, Gall, & Borg (1996).

Tahap Implementasi dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama berupa uji coba terbatas (*small group trial*) yang melibatkan 10 siswa kelas XI SMK Islam YPI 2 Way Jepara, Indonesia untuk mendapatkan masukan awal secara kualitatif. Fase kedua berupa uji coba skala besar (*field test*) yang melibatkan 30 siswa sebagai responden utama yang memberikan tanggapan melalui angket kelayakan dan pemahaman konsep

kematangan karier. Pemilihan peserta menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan kriteria inklusi yang relevan dalam konteks layanan BK (Barros et al., 2024).

Tahap Evaluasi mencakup pengumpulan umpan balik dari para ahli dan peserta didik mengenai kualitas media, serta proses revisi untuk memastikan media memenuhi kriteria efektivitas dan kelayakan. Penilaian menggunakan *Content Validity Index* (CVI) dengan hasil $\geq 0,78$, yang menunjukkan bahwa instrumen valid secara isi (Muchlis & Andromeda, 2020). Selain itu, reliabilitas internal instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dan diperoleh nilai $\alpha = 0,85$, mengindikasikan konsistensi internal yang tinggi (Fatimah et al., 2025).

Untuk analisis data, digunakan pendekatan kuantitatif. Persentase kelayakan media dan respons peserta dikategorikan berdasarkan ambang batas $\geq 60\%$, sesuai dengan studi sebelumnya mengenai uji kelayakan media (Wahyu et al., 2024). Untuk mengevaluasi efektivitas media terhadap pemahaman siswa, digunakan data pre-test dan post-test yang dianalisis melalui Uji Wilcoxon dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Uji ini dipilih karena sesuai untuk membandingkan dua data berpasangan dari kelompok yang sama dan tidak berdistribusi normal (Pallant, 2020). Hipotesis diterima apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,005$, dan ditolak apabila lebih besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk Pengembangan Komik "Nyak Ceghdas"

Penelitian ini menghasilkan sebuah media bimbingan dan konseling dalam bentuk komik digital berjudul Nyak Ceghdas, yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung pemahaman siswa terkait kematangan karier. Materi yang diangkat dalam komik

ini mencakup tiga aspek utama: pemahaman diri dalam konteks kematangan karier, pemahaman terhadap lingkungan sekitar, serta strategi memperoleh informasi terkait pekerjaan maupun studi lanjutan. Penyusunan konten didasarkan pada indikator kematangan karier menurut teori John Holland, yang menekankan pentingnya keselarasan antara kepribadian individu dengan pilihan karier.

Komik ini dirancang menggunakan platform Canva, dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti papan cerita digital, avatar, latar belakang tematik, serta teks interaktif yang memuat unsur kultural khas daerah Lampung. Tokoh-tokoh utama dalam komik, yaitu Cikwo dan Ajo, merupakan representasi lokal yang diharapkan mampu meningkatkan keterhubungan siswa dengan konten. Komik ini dapat diakses melalui laman <https://anyflip.com/qibkc/nlbs/>, baik melalui perangkat PC maupun smartphone, sehingga memudahkan siswa untuk membacanya secara fleksibel. Pengembangan komik Nyak Ceghdas didasari oleh teori keterlibatan belajar, yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi peserta didik.

Pengembangan Media dengan Model ADDIE

1. Analysis

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kekurangan media layanan BK konvensional yang selama ini digunakan, seperti penggunaan materi dari website, diskusi terbuka, dan tayangan PowerPoint yang cenderung monoton serta minim visualisasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik memiliki tingkat minat baca yang rendah dan memerlukan media pembelajaran yang lebih atraktif. Oleh karena itu, dikembangkanlah media komik sebagai alternatif yang lebih efektif dan menarik. Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi masalah pada media layanan bimbingan yang selama ini

digunakan, yakni materi dari website, diskusi, dan penayangan PowerPoint yang kurang menarik, tanpa animasi atau ilustrasi pendukung. PowerPoint yang monoton memerlukan waktu lama bagi peserta didik untuk memahami materi.

2. Design

Desain media dilakukan dengan menyusun alur cerita (storyline), dialog, dan skenario berdasarkan indikator kematangan karier dari teori Holland. Konten ini disesuaikan dengan karakteristik lokal melalui integrasi unsur budaya Lampung agar siswa merasa lebih dekat secara kontekstual dengan materi yang disampaikan.

3. Development

Proses pengembangan melibatkan realisasi storyboard menjadi komik digital interaktif. Komik diunggah ke platform AnyFlip agar mudah diakses. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh tiga pakar, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut hasil validasi ahli:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik ini dinilai sangat layak sebagai instrumen layanan informasi dalam bimbingan konseling.

4. Implementation

Implementasi media dilakukan melalui dua tahap uji coba: kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (30 siswa), yang seluruhnya berasal dari SMK Islam YPI 2 Way Jepara. Kriteria inklusi peserta meliputi siswa aktif kelas XI yang bersedia mengikuti kegiatan uji coba dan memiliki perangkat untuk mengakses komik digital. Respon siswa terhadap media diukur menggunakan angket berbasis skala Likert empat opsi. Hasil respon disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media Komik

Kelompok	Persentase (%)	Kategori
Kelompok Kecil	92%	Sangat Menarik
Kelompok Besar	91%	Sangat Menarik

Respon dari pendidik juga menunjukkan angka 89%, yang masuk dalam kategori "Sangat Menarik". Hal ini menegaskan bahwa komik Nyak Ceghdas berhasil menarik minat peserta didik dan guru dalam konteks layanan bimbingan karier.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan dengan menguji efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman kematangan karier peserta didik melalui Uji Wilcoxon dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Hasil pengujian disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon	Nilai
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

Karena nilai *Asymp. Sig.* < 0,005, maka hipotesis penelitian diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik Nyak Ceghdas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai kematangan karier.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori John Holland (dalam Zamroni, 2016) yang menekankan bahwa kematangan karier seseorang bergantung pada pemahaman terhadap diri sendiri, kondisi lingkungan, serta informasi mengenai dunia kerja. Komik Nyak Ceghdas berhasil menginterpretasikan ketiga indikator tersebut ke dalam bentuk media visual yang menarik, mudah diakses, dan dekat dengan keseharian peserta didik, khususnya melalui integrasi unsur budaya lokal.

Jika dibandingkan dengan penelitian Isnayanti Aryanti et al (2022) yang menggunakan lembar kerja peserta didik berbasis komik berbasis dalam pembelajaran PPKN, inovasi pada penelitian ini terletak pada beberapa aspek penting. Pertama, media komik dikembangkan dalam format digital berbasis website, yang memungkinkan akses lebih fleksibel melalui perangkat mobile dan komputer. Kedua, konten media berfokus secara khusus pada penguatan layanan bimbingan konseling, khususnya dalam pengembangan kematangan karier, yang belum banyak dijamah oleh media komik pendidikan sebelumnya. Ketiga, aksesibilitas media ini tidak bergantung pada perangkat keras tertentu seperti komputer sekolah, sehingga menjangkau peserta didik secara lebih luas dan merata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widiastari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Ginting et al. (2024) juga menegaskan bahwa visualisasi dalam bentuk media digital mampu memperkuat pemahaman konsep yang abstrak dalam layanan bimbingan dan konseling.

Penggunaan karakter lokal dalam komik juga memperkuat kedekatan psikologis siswa terhadap konten, yang berdampak positif terhadap pemaknaan dan retensi informasi (Nurlina et al., 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa unsur budaya lokal dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan relevansi materi pembelajaran terhadap konteks sosial peserta didik.

Kepraktisan komik Nyak Ceghdas yang dapat diakses di luar kelas melalui smartphone maupun komputer memperkuat konsep pembelajaran mandiri, serta menjawab tantangan keterbatasan sarana dan waktu dalam pelaksanaan layanan bimbingan secara langsung. Penelitian oleh Verdiian et al. (2021) & Ramdani et al. (2021) mendukung temuan ini dengan

menyatakan bahwa media digital yang fleksibel dan dapat diakses secara daring memungkinkan penyampaian layanan bimbingan tetap berjalan efektif dalam berbagai kondisi, termasuk di luar jam sekolah.

Namun demikian, produk ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, materi yang disajikan masih terbatas pada konsep dasar kematangan karier dan belum menjangkau aspek yang lebih kompleks, seperti strategi adaptasi karier atau eksplorasi bidang kerja yang lebih spesifik. Kedua, akses terhadap media ini memerlukan koneksi internet, yang dalam beberapa konteks bisa menjadi hambatan. Ketiga, interaksi langsung antara guru BK dan siswa dalam layanan bimbingan masih perlu diperkuat, agar media ini tidak menggantikan peran pembimbing secara keseluruhan.

Meskipun demikian, sebagian besar keterbatasan tersebut telah diantisipasi melalui desain komik yang komunikatif, visual yang menarik, serta alur cerita yang kontekstual. Komik ini diposisikan bukan sebagai pengganti layanan bimbingan konvensional, melainkan sebagai pelengkap yang dapat memperkuat efektivitas komunikasi pesan-pesan konseling karier kepada siswa (Laras, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media bimbingan konseling berupa komik Nyak Ceghdas dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kematangan karier kepada peserta didik. Komik ini dirancang berdasarkan model pengembangan ADDIE dan memuat konten yang dikembangkan secara kontekstual, baik secara psikopedagogis maupun kultural. Hasil uji kelayakan oleh para ahli serta respons dari pendidik dan peserta didik mengindikasikan bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik dari segi isi, tampilan, dan kebahasaan.

Lebih jauh, implementasi media ini dalam layanan bimbingan konseling memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai konsep kematangan karier. Hal ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media visual interaktif yang dekat dengan budaya lokal dapat memperkaya strategi penyampaian informasi di lingkungan pendidikan. Komik Nyak Ceghdas tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran non-akademik yang bersifat reflektif.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi dalam media ini ke aspek-aspek lain dari pengembangan karier, menerapkannya di berbagai jenjang dan konteks pendidikan yang berbeda, serta mengkombinasikannya dengan pendekatan bimbingan langsung agar interaksi personal antara guru bimbingan dan peserta didik tetap terjaga. Upaya ini diharapkan dapat memperkuat peran layanan bimbingan konseling dalam membantu peserta didik merencanakan masa depan mereka secara lebih matang dan bermakna.

REFERENSI

- Aryanti, N. S., Jamaludin, U., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VII SMPN 3 Kragilan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 38–48.
- Barros, I. D., Naibili, M. J. E., & Rua, Y. M. (2024). Motif dan Risiko Kecanduan Konsumsi Alkohol di Kalangan Remaja SMA: Implikasi untuk Langkah Preventif dan Intervensi Keperawatan. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 5(2), 121–131.
- Fatimah, S. D. D., Isti'adah, F. N., & Sulistiana, D. (2025). Adaptasi Alat Ukur Mental Health Continuum-Short Form (MHC-SF) Untuk Siswa SMA Sederajat. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(1), 11–26.
- Firmansyah, B. H., Santoso, S., & Lindrawati, L. (2024). Desain Pembelajaran Universal Design for Learning (UDL) Berbasis Adaptive E-Learning System Dalam Program Merdeka Belajar. *PROSIDING SENADIKA: Seminar Nasional Akademik*, 1(1), 286–293.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Ginting, R. L., Hawa, A. D., Sinaga, C. A., Dwi, F. A., Gultom, F., & Cahya, S. R. (2024). Teknologi Informasi Dalam Layanan Bk Melalui Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Efektivitas Bimbingan Karir Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(6).
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. (2022). Edukasi kesehatan reproduksi dan perkembangan remaja di panti asuhan yatim muhammadiyah kecamatan gresik kabupaten gresik jawa timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 237–248.
- Hati, S. T. (2024). Penggunaan Komik Sebagai Bahan Ajar IPS di Kelas IX MTS LAB Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(3), 92–113.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31–47.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Laras, P. B. (2019). Pengembangan komik edukatif tentang dampak pacaran pada remaja. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 2(1), 41–60.
- Maghfirah, F., & Herowati, H. (2017). Pengembangan media komik strip sains â€ œpemanasan

- Globalâ€ untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 76–84.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263.
- Muchlis, I. P., & Andromeda, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill Pada Materi Hidrolisis Garam Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(2), 218–225.
- Ningrum, M. T. A., Purnomo, A., & Idris, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 19–31.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Yosef, Y. (2024). Rancangan pengembangan media komik berbasis budaya lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan media bimbingan dan konseling. *Jakarta: Akamedia*.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R&D*.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMKN 1 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 10(02), 425–436.
- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan youtube sebagai media baru dalam komunikasi massa. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(02).
- Verdian, F., Jadid, M. A., & Rahmani, M. N. (2021). Studi penggunaan media simulasi phet dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 1(2), 39.
- Wahyu, A., Smaragdina, A. A., Akbar, I. P. F., Nasmansyah, W., Sari, A. Y., Fauziah, N., & Wardhani, E. R. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Dalam Pengembangan E-Modul Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1975–1988.
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.
- Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).