

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN
UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

BONITA FIRDIANA

NIM 1603368

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN
UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

Oleh
Bonita Firdiana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Bonita Firdiana 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020


Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

BONITA FIRDIANA

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN
UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



(Prof. Dr. Masriam Bukit, M.Pd)

NIPT. 920190119441110101

Pembimbing II



(Dr. Sri Handayani, M.P)

NIP. 19660930 199703 2001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



(Dr. Yatti Sugiarti, MP)

NIP. 19631207 199303 2001

Bonita Firdiana, 2020

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI
DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Kompetensi Dasar Model Pemanenan untuk Pembelajaran Daring Siswa APHP SMK Negeri 1 Sukaluyu Cianjur*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Penulis

(Bonita Firdiana)

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan Tuhan yang Maha Esa, karena telah menyelesaikan skripsi berjudul *“Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Kompetensi Dasar Model Pemanenan untuk Pembelajaran Daring Siswa APHP SMK Negeri 1 Sukaluyu Cianjur”* sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Pendidikan Teknologi Agroindustri. Pada penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak baik. Oleh karena itu dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Masriam Bukit, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan semangat yang memacu penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Sri Handayani, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Yatti Sugiarti, MP, Dwi Lestari Rahayu, S.TP, M,Si dan Gilang Garnadi Suryadi, S.Si., M.T sebagai dosen penguji yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ardy Arsyudio, Sri Mulyani S.P, Yuli Lestari S.Pd, dan Muhamad Ridwan ST sebagai validator yang telah meluangkan waktunya untuk menilai media pembelajaran komik digital dan memberikan masukan untuk pengembangan media tersebut untuk kedepannya.
5. Risna Safytri dan Yahya yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi observer dalam pembelajaran daring.
6. Siswa-siswi jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian SMK 1 Sukaluyu Cianjur yang telah bersedia membantu penulis sebagai narasumber dalam penelitian ini.
7. Kedua orang tuaku Nancy Firdiana dan Yan Seman Saragih, adikku Yonathan Firdian, abangku Dian Firdaus, serta kakakku Chistin Yosephine yang selalu memberikan semangat dan mendoakan yang terbaik kepada penulis.

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI yang telah memberikan tuntunan dan ilmunya kepada penulis.
9. Prameswari Clarissa, Julio Ika Salpi, Susi Indriani, Ari Abdurakhman, Lisza Alya Rachmat, Rizky Juniar, Sopa Zahra, Euis Sri Mulyati, Calvin Alvarado, Diah Nuraeni, Efraimy Ruth, Henry Prima, Richard Sambera, Krisna Togi, Divya Rizkiyani, Risa Rafiqa, dan teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan, beberapa dari mereka telah meluangkan waktu untuk memberi masukan mengenai komik digital yang penulis kembangkan, memberi *support* yang luar biasa kepada penulis untuk tetap berusaha maju, beberapa dari mereka juga memberikan penulis inspirasi dan referensi yang menunjang skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu serta memotivasi penulis selama menyusun skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN
UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

BONITA FIRDIANA

1603368

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran menggunakan media biasa seperti modul, buku paket, atau presentasi powerpoint memiliki kelemahan yaitu ketidaktertarikan peserta didik untuk memperhatikan materi yang diberikan, dan menyebabkan pembelajaran lebih terasa membosankan apalagi untuk pembelajaran daring. Oleh karena itu, komik digital dikembangkan untuk menjadi solusi. Komik digital merupakan suatu perpaduan alur cerita dan gambar yang dapat diakses dimanapun kapanpun melalui gadget yang dimiliki, serta menyenangkan untuk digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran dan mengetahui tanggapan siswa pada pembelajaran daring menggunakan media komik digital. Media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Setelah itu komik digital digunakan pada pembelajaran daring pada grup *WhatsApp* kelas X APHP di SMK Negeri 1 Sukaluyu untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik digital. Hasil penilaian kelayakan ahli komik, ahli materi, dan ahli bahasa mendapatkan kategori “sangat layak” dengan perolehan persentase berturut-turut sebesar 87,50 % , 97,50 % , dan 92,86%. Hasil kelayakan ahli media memperoleh persentase sebesar 79,17% dengan kategori “layak.” Rata rata persentase kelayakan komik digital dari responden peserta didik adalah 88,17% dengan kategori “sangat layak.” Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran daring dan wawancara, peserta didik berminat untuk menggunakan komik digital, namun terdapat kendala yang dihadapi peserta didik yaitu adanya kesulitan mengakses komik digital dan keterbatasan kouta internet yang dimiliki peserta didik.

Kata Kunci: Komik Digital, Pembelajaran Daring, Tanggapan Siswa

Bonita Firdiana, 2020

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI
DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF MEDIA LEARNING
DIGITAL COMIC IN BASIC COMPETENCY OF HARVESTING
MODELS FOR ONLINE LEARNING APHP STUDENT SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

BONITA FIRDIANA

1603368

ABSTRACT

Learning activities using ordinary media such as modules, textbooks, or powerpoint presentations have weaknesses, namely students' disinterest in paying attention to the material provided, and causing learning to feel more bored especially for online learning. Therefore, digital comics were developed to be a solution. Digital comics are combination of story lines and images that can be accessed anywhere at any time through their own gadget, and enjoyable to use. The purposes of this research are to find out the feasibility of digital comics as a learning medium and to find out student responses of online learning using digital comic media. Digital comic learning media was developed using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) method. After that, digital comics are used in online learning in WhatsApp group, X APHP class SMK Negeri 1 Sukaluyu, to find out students responses of digital comic learning media. The results of the feasibility assessment of comic experts, material experts, and linguists got the category "very feasible" with the consecutive percentages of 87.50%, 97.50%, and 92.86%. The results of the feasibility of media experts obtained 79.17% with the category "feasible." The average percentage of eligibility of digital comics from student respondents was 88.17% with the category "very feasible." Based on the implementation of online learning and interviews, students are interested in using digital comics, but there are obstacles faced by students, like difficulties in accessing digital comics and limitations of internet quota.

Key Words: Digital Comic, Online Learning, Student Responses

Bonita Firdiana, 2020

*PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI
DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	7
2.3 Komik Digital.....	8
2.4 Pembuatan Komik Secara Digital.....	10
2.5 Pembelajaran Daring.....	13
2.6 Metode pengembangan ADDIE.....	15
2.7 Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital.....	17
2.8 Mata Palajaran Dasar Penanganan Bahan.....	19
2.9 Penelitian yang Relevan.....	22
2.10 Posisi Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Prosedur Penelitian.....	25
3.3 Pelaksanaan dan Subjek Penelitian.....	27
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	34

Bonita Firdiana, 2020

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI
DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1
SUKALUYU CIANJUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital	38
4.1.1 Temuan.....	38
4.1.2 Pembahasan.....	66
4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Daring	71
4.2.1 Temuan.....	72
4.2.2 Pembahasan.....	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Implikasi.....	88
5.3 Rekomendasi	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Instrumen Penilaian Media Komik	18
Tabel 2.2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran DPBHP	21
Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Komik	23
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	23
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	23
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	23
Tabel 3.5. Kisi-kisi Lembar Respon Peserta Didik	23
Tabel 3.6. Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran untuk Para Ahli	39
Tabel 3.7. Interpretasi Kelayakan Media Peserta Didik	40
Tabel 4.1. Storyboard Website.....	41
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Komik.....	51
Tabel 4.3. Kritik dan Saran Ahli Komik.....	53
Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.5. Kritik dan Saran Ahli Materi	56
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 4.7. Kritik dan Saran Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.8. Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.9. Kritik dan Saran Ahli Media.....	62
Tabel 4.10. Hasil Respondensi Peserta Didik	63
Tabel 4.11 Kritik dan Saran Responden Peserta Didik.....	65
Tabel 4.12. Pertanyaan Wawancara dan Tanggapan Respon Peserta didik.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh aplikasi komik digital <i>ComiXology</i>	8
Gambar 2.2. Aplikasi komik digital <i>Line Webtoon</i>	9
Gambar 2.3. Komik berbasis <i>website</i>	10
Gambar 2.4. Tahapan Pembuatan Komik	11
Gambar 2.5. Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	16
Gambar 4.1. Sketsa pada Kertas	42
Gambar 4.2. Graphic Tablet.....	43
Gambar 4.3. Sketsa yang Telah di Scan.....	44
Gambar 4.4. Proses Penebalan dan Pewarnaan.....	45
Gambar 4.5. Proses Pemotongan Panel dengan Adobe Photoshop	46
Gambar 4.6. Komik Digital Vertikal	46
Gambar 4.7. Tampilan Awal Website.....	47
Gambar 4.8. Tampilan Kotak Penjelasan pada Laman Awal Website	48
Gambar 4.9. Halaman Menu Komik	48
Gambar 4.10. Komik Digital pada Laman Website.....	49
Gambar 4.11. Tampilan Menu Pre-Post Test.....	50
Gambar 4.12. Tampilan Menu Profil Penulis	50
Gambar 4.13. Grafik Validasi Ahli Komik.....	67
Gambar 4.14. Grafik Validasi Ahli Materi	68
Gambar 4.15. Grafik Validasi Ahli Bahasa	69
Gambar 4.16. Grafik Validasi Ahli Media.....	70
Gambar 4.17. Grafik Hasil Tanggapan Peserta Didik	71
Gambar 4.18. Message Info WhatsApp Pembelajaran Daring	73
Gambar 4.19. Respon peserta didik yang menunjukkan rasa senang.	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Penilaian Ahli Komik	97
Lampiran 2. Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi.....	100
Lampiran 3. Lembar Validasi Penilaian Ahli Bahasa.....	104
Lampiran 4. Lembar Validasi Penilaian Ahli Media	109
Lampiran 5. Kritik dan Saran Peserta Didik	114
Lampiran 6. Hasil Responden Peserta Didik	116
Lampiran 7. Perbaikan Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Materi	117
Lampiran 8. Perbaikan Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Bahasa	119
Lampiran 9. Perbaikan Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Media	136
Lampiran 10. Lembar Observasi Pembelajaran Daring 1	141
Lampiran 11. Lembar Observasi Pembelajaran Daring 2.....	147
Lampiran 12. Kegiatan Pembelajaran Daring dengan Komik Digital	151
Lampiran 13. Wawancara Peserta Didik.....	169

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics : a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Bach, B., & Riche, N. H. (2017). The Emerging Genre of Data Comics. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 37(3). <https://doi.org/10.1109/MCG.2017.33>
- Barokah, Uji Siti. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gave Media
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Buku Teks Bahan Ajar Siswa :Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian Kurikulum 2013 Kelas X Semester 1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Farinella, M. (2018). The Potential of Comics in Science Communication. *Journal of Science and Communication*, 17(1), 1–17.
- Johnston, H. (2017). ComiXology and the Future of the Digital Comic Book. *The iJournal*, 2(2), 1–7.
- Kris Budiman , Semiotika Visual Konsep,Isu, dan Problem Ikonisitas (Yogyakarta :Jalasutra, 2011), 3
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics, The Invisible Art*. (M. Martijn, Ed.). New York: Harper Perennial.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.
- Nguyen, T. (2015). The Effectiveness of Online Learning : Beyond No Significant Difference and Future Horizons, 11(2), 309–319.
- Pardimin, & Adi, S. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 233–241.

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A.. (). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . : Remaja Rosda Karya.
- Programme for International Student Assessment. (2015). *Organisation for Economic Co-Operation and Development*.
- Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2022%20Tahun%202016.pdf>. Diakses pada 21 Juli 2020.
- Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus*, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135059/pp-no-21-tahun-2020>. Diakses pada 8 Mei 2020.
- Putri, E., Enawaty, E., & Lestari, I. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Prgram Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan*, 1–12.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulastrri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Tegeh, I Made. (2014) *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 19–27.
- Wulandari, R. A., & Lestari, R. E. (2019). The Effectiveness of Webtoon for EFL

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Student in Mastering Vocabulary. In *Proceeding of 1st Conference of English Language and Literature (CELL)*.

Yodha, Seno Abi. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3), 181-187

Zurika, H., & Radiatul Hasanah. (n.d.). Penggunaan Media Komik Melalui Metode Learning Starts With a Question Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *The Progressive and Fun Education Seminar*, 589–593.