

## Penerapan Komik Interaktif Berbasis Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Inklusif

Ruwaidah<sup>1\*</sup>, Nurul Uyun<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nggusuwaru, Bima, Indonesia

<sup>2</sup>STKIP Taman Siswa, Bima, Indonesia

\*Corresponding Author: [rururuwaidah99@gmail.com](mailto:rururuwaidah99@gmail.com)

---

### Article history

#### Dikirim:

14-12-2025

#### Direvisi:

18-12-2025

#### Diterima:

19-12-2025

---

### Key words:

Komik Interaktif;  
Problem Based-Learning;  
Hasil Belajar; Bahasa  
Indonesia; Sekolah  
Inklusif

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan komik interaktif berbasis model PBL (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah inklusif serta menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian menggunakan quasi-experimental design dengan model one-group pretest–posttest. Hasil analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa penggunaan komik interaktif berbasis PBL meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan ( $p < 0,05$ ). Rata-rata nilai pretest sebesar 64,2 meningkat menjadi 83,7 pada posttest. Peningkatan paling signifikan terjadi pada siswa berkebutuhan khusus dengan rata-rata peningkatan sebesar 22,5 poin ( $p < 0,05$ ). Selain itu, komik interaktif membantu memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan proses diskusi kolaboratif selama kegiatan PBL. Dengan demikian, penerapan komik interaktif berbasis PBL terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah inklusif.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif di Indonesia menekankan pemenuhan hak belajar setiap peserta didik tanpa diskriminasi, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Nabilah et al., 2024). Sehingga dalam hal ini guru dituntut mampu menyesuaikan strategi, media, serta asesmen agar dapat melayani keberagaman gaya belajar, hambatan belajar, maupun potensi individual (Ruwaidah, 2022). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tantangan semakin besar bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK) karena harus memahami teks, menganalisis informasi, serta mengekspresikan gagasan secara efektif bagi sebagian siswa (Maulidiyah, 2023). Ini menjadi proses yang kompleks dan perlu ditindaklanjuti agar siswa memiliki kesempatan yang sama untuk belajar (Kusuma & Mustari, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah inklusif menghadapi berbagai tantangan yang kompleks (Nashof et al., 2022), salah satu masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah inklusif adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang dapat menjangkau berbagai kebutuhan belajar (Prayogo & Sholikhati, 2021). Media teks yang terlalu panjang, metode ceramah, dan aktivitas yang monoton menjadi hambatan bagi siswa untuk memahami materi secara optimal (Aditya et al., 2022). Dampaknya siswa

berkebutuhan khusus cenderung tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka akan merasa tidak dihargai dan diberi ruang untuk bisa mengekspresikan potensinya (Harista, 2021). Guru juga dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi partisipasi aktif seluruh siswa, namun masih menghadapi kendala dalam pengelolaan kelas, diferensiasi pembelajaran, serta pemilihan strategi yang sesuai dengan prinsip inklusivitas (Hasibuan et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah Inklusif Kota Bima bahwa kurangnya media inovatif dan interaktif yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia sebagai salah satu bentuk implementasi pembelajaran kontekstual dan bermakna sesuai dengan pengalaman siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang visual, interaktif, dan berpusat pada pemecahan masalah, seperti penerapan komik interaktif berbasis model PBL (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Adapun peran komik interaktif ialah dijadikan sebagai salah satu media inovatif yang mampu menjembatani persoalan tersebut (Filjinan et al., 2022). Komik menghadirkan pembelajaran visual yang menarik, cerita yang mudah diikuti, dan elemen interaksi yang membantu siswa dengan hambatan atensi, bahasa, maupun kognitif (Firda Nurramdani Putri & Lutfi, 2025). Ketika dikombinasikan dengan model PBL, komik interaktif mampu memberikan konteks masalah yang nyata sehingga siswa dilatih untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memecahkan masalah (Firda Nurramdani Putri & Lutfi, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada penerapan komik interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah inklusif Kota Bima (Sains dan Teknologi et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media komik digital maupun penerapan model PBL (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kajian yang mengintegrasikan komik interaktif dengan PBL secara khusus pada konteks sekolah inklusif masih sangat terbatas (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada siswa reguler dan belum secara eksplisit mempertimbangkan keberagaman kebutuhan belajar siswa berkebutuhan khusus (ABK) (Nurfaidah et al., 2024). Selain itu, penelitian yang ada cenderung menekankan aspek motivasi atau minat belajar, sementara pengaruh integrasi komik interaktif berbasis PBL terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas inklusif belum dikaji secara komprehensif, sehingga menyisakan celah penelitian yang perlu diisi.

Dari uraian diatas adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan penerapan komik interaktif berbasis model PBL (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah inklusif serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komik interaktif berbasis PBL dapat mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar siswa, baik siswa reguler maupun siswa berkebutuhan khusus (ABK), sehingga tercipta pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inklusif, aktif, dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental, model one-group pretest-posttest. Penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga pengukuran efektivitas perlakuan dilakukan dengan membandingkan kemampuan awal (pretest) dan kemampuan akhir (posttest) pada kelompok yang sama. Konsekuensinya, hasil penelitian memiliki keterbatasan dalam generalisasi, karena peningkatan hasil belajar belum sepenuhnya dapat dipastikan hanya disebabkan oleh perlakuan, melainkan juga memungkinkan dipengaruhi faktor lain seperti pengalaman belajar sebelumnya atau motivasi siswa.

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V sekolah dasar inklusif Kota Bima, terdiri atas: 20 siswa reguler, 3 siswa dengan ADHD, 2 siswa dengan disleksia, 1 siswa dengan hambatan intelektual ringan. Adapun instrumen penelitian: Tes hasil belajar (pilihan ganda dan uraian), Lembar observasi keterlaksanaan PBL, Angket respons siswa, Dokumentasi (foto, catatan lapangan). Prosedur Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap yaitu : Tahap 1: Analisis kebutuhan dan pengembangan komik interaktif, Tahap 2: Pretest kemampuan awal siswa, Tahap 3: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan PBL dengan komik interaktif selama 4 pertemuan, Tahap 4: Posttest, Tahap 5: Analisis data. Adapun Teknik Analisis dilakukan Analisis deskriptif (rata-rata, persentase) dilakukan menggunakan Uji *gain score* dan Uji-t untuk melihat signifikansi perbedaan *pretest-posttest*.

Sebelum dilakukan uji-t, data hasil belajar terlebih dahulu diuji prasyarat statistik, meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk dan uji homogenitas varians. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik. Validitas instrumen tes dan angket diuji melalui validitas isi (content validity) dengan melibatkan ahli materi dan ahli pembelajaran, sedangkan reliabilitas instrumen tes dianalisis menggunakan koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha) dengan kategori reliabel. Angket respons siswa juga menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh tahapan penerapan model PBL terlaksana dengan baik (persentase 92%). Siswa terlihat aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan investigasi sederhana berdasarkan masalah yang disajikan dalam komik interaktif.

**Tabel 1.**Rata-Rata Nilai Siswa

Kelompok Siswa	Pretest	Posttest	Peningkatan
Siswa reguler	66,1	85,4	+19,3
Siswa ABK	59,3	81,8	+22,5
<b>Total</b>	<b>64,2</b>	<b>83,7</b>	<b>+19,5</b>

Hasil uji-t menunjukkan  $p < 0,05$  yang berarti peningkatan signifikan secara statistik. Sebagian besar siswa memberikan respons positif: 92% menyatakan komik interaktif membuat pembelajaran lebih menarik, 84% siswa merasa lebih mudah memahami teks cerita, dan 88% siswa lebih percaya diri saat berdiskusi.



Dari hasil tes, terlihat adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan komik interaktif berbasis PBL. Pada siswa reguler, nilai rata-rata pretest sebesar 66,1 meningkat menjadi 85,4 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 19,3 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual dinamis dan alur cerita dalam komik membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih mendalam dan kontekstual.

Kedua, siswa berkebutuhan khusus (ABK) juga mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Rata-rata nilai pretest pada kelompok ABK tercatat sebesar 59,3, kemudian meningkat menjadi 81,8 pada posttest. Peningkatan sebanyak 22,5 poin ini menunjukkan bahwa komik interaktif memberikan dukungan yang signifikan kepada siswa dengan hambatan belajar. Visualisasi masalah, alur cerita yang runtut, serta kegiatan investigatif bertahap dalam PBL memberikan kemudahan bagi siswa ABK dalam memahami materi, sekaligus meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran (Niluh Ari Kusumawati, 2023).

Ketiga, secara keseluruhan, rata-rata nilai seluruh siswa meningkat dari 64,2 pada saat pretest menjadi 83,7 pada posttest. Peningkatan sebesar 19,5 poin ini memperkuat temuan bahwa komik interaktif berbasis model PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah inklusif. Media komik interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung diferensiasi pembelajaran sehingga dapat diakses oleh semua siswa, baik reguler maupun ABK. Dengan demikian, penerapan PBL berbasis komik interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang adaptif, interaktif, dan berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa (Purba & Setyaningtyas, 2022).

## PEMBAHASAN

Penerapan komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas inklusif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t dengan nilai  $p < 0,05$ , yang menandakan bahwa peningkatan nilai pretest ke posttest terjadi secara statistik signifikan. Secara pedagogis, temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memadukan masalah kontekstual, visualisasi, dan alur cerita mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi Bahasa Indonesia di kelas inklusif (Muhartini et al., 2023).

Efektivitas komik interaktif dalam pembelajaran inklusif mengalami peningkatan signifikan pada hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa media komik interaktif mampu mengakomodasi keberagaman siswa, desain visual dan narasi membantu memfasilitasi gaya belajar siswa yang visual, auditori, maupun kinestetik. Bagi siswa ABK, komik interaktif memberikan struktur belajar yang jelas dan menarik, sehingga proses memahami teks Bahasa Indonesia menjadi lebih mudah (Purba & Setyaningtyas, 2022). Selain itu, peran model PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan kolaborasi mendorong siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang kontekstual (Santoso, 2017). Hal ini membantu mereka menganalisis cerita dalam komik, menggali informasi, berdiskusi, dan menyimpulkan. PBL menciptakan pembelajaran yang bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman (Puji Cahyani & Ahmad, 2024).

Peningkatan hasil belajar pada siswa reguler menunjukkan bahwa komik interaktif berfungsi sebagai media yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan berbahasa (Made Mitha Wedayanti et al., 2023). Media visual yang dinamis serta penyajian cerita yang kontekstual memudahkan siswa mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Temuan ini selaras dengan penelitian (Purba & Setyaningtyas, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat baca, pemahaman teks, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pada siswa berkebutuhan khusus (ABK), peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa reguler menunjukkan bahwa komik interaktif berbasis PBL memiliki peran penting sebagai media yang inklusif. Visualisasi masalah, penyederhanaan bahasa, serta tahapan penyelesaian masalah dalam PBL membantu siswa ABK memahami materi secara bertahap dan konkret. Hasil ini memperkuat temuan (Niluh Ari Kusumawati, 2023) yang menegaskan bahwa media visual naratif mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan partisipasi belajar siswa dengan hambatan belajar.

Selain peningkatan hasil belajar kognitif, respons positif siswa terhadap pembelajaran juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Persentase siswa yang menyatakan pembelajaran lebih menarik, lebih mudah memahami teks, dan lebih percaya diri dalam berdiskusi menunjukkan bahwa komik interaktif berbasis PBL berkontribusi pada peningkatan aspek afektif dan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik PBL yang menekankan kolaborasi, diskusi, dan keberanian mengemukakan pendapat sebagai bagian dari proses pembelajaran (Ardianti et al., 2022).

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa komik interaktif berbasis PBL dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah inklusif. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media ini sebagai bagian dari diferensiasi pembelajaran guna mengakomodasi keberagaman kebutuhan siswa (Mubarrok et al., 2025). Secara lebih luas, hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran inklusif yang adaptif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar sekaligus pengalaman belajar yang bermakna bagi seluruh siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan di sekolah inklusif. Keberhasilan peningkatan hasil belajar yang signifikan (Kuswanto, 2022), baik pada siswa reguler maupun siswa berkebutuhan khusus (ABK), menunjukkan bahwa integrasi media visual naratif dengan pembelajaran berbasis masalah mampu menjawab tantangan keberagaman kemampuan belajar siswa (Muhidin & Suparman, 2025). Komik interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator proses berpikir, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa (Nazhiroh, 2021). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia melalui komik interaktif berbasis PBL dapat dipandang sebagai praktik pedagogis yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pembelajaran bermakna, sehingga layak direkomendasikan untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pendidikan inklusif.





## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas inklusif. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest pada siswa reguler maupun siswa berkebutuhan khusus (ABK), yang diperkuat oleh hasil uji-t dengan nilai  $p < 0,05$  sehingga peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

Komik interaktif berbasis PBL tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa ABK, yang mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa reguler. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan visual, narasi, dan pemecahan masalah kontekstual mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar serta mengurangi kesenjangan capaian akademik di kelas inklusif.

Selain itu, respons positif siswa terhadap pembelajaran mengindikasikan bahwa komik interaktif berbasis PBL mampu meningkatkan motivasi, pemahaman teks, dan kepercayaan diri siswa dalam berdiskusi. Dengan demikian, penerapan komik interaktif berbasis PBL direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna bagi seluruh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M., Wardana, W., Febriana, N., Karina, Y. K., Mulyono, S., Aditya, M., Wardana, W., & Karina, Y. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pull Out Photo Box Sebagai Upaya Peningkatan Pemerolehan dan pembelajaran Bahasa Anak. *Jurnal Improvement*.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Filjinan, S. K., Supeno, S., & Rusdianto, R. (2022). PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPA. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v5i2.9003>
- Firda Nurramdani Putri, & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2711>
- Harista, E. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Negeri Sepulau Bangka. *Jurnal Kebahasaan Dan Kesastraan*.
- Hasibuan, A., Hutahaeen, B., & Liana, L. (2024). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI YANG INOVATIF UNTUK PENDIDIKAN INKLUSIF PADA KURIKULUM MERDEKA SMA: STUDI KASUS PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA ST. PETRUS MEDAN. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*.



<https://doi.org/10.54367/pendistra.v7i1.3920>

- Kusuma, T. S. W., & Mustari, M. (2023). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.319>
- Kuswanto, K. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pancasila pada Mahasiswa PPKn Universitas Jambi. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1508>
- Made Mitha Wedayanti, I Gede Astawan, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Media Komik Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPAS dengan Topik Fotosintesis Siswa Kelas IV. *International Journal of Natural Science and Engineering*. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v7i3.74870>
- Maulidiyah, C. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Tematik Pada Anak Down Syndrome Dan ADHD Di SD Negeri Sumbersari 2. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*.
- Mubarrok, A., Waluyo, S. B., Dewi, N. R., Zaenuri, Z., Walid, W., Agoestanto, A., & Sugiman, S. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*.
- Muhidin, M., & Suparman, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.3097>
- Nabilah, D., Patmawati, Piatni, A., & Wijaya, S. (2024). Strategi Pengelolaan Kelas Pendidikan Inklusi. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*.
- Nashof, Q. A., Witono, A. H., & Saputra, H. H. (2022). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH INKLUSIF SDN 31 MATARAM TAHUN AJARAN 2021/2022. *KLASIKAL: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i1.136>
- Nazhiroh, S. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital ( Bisa Basa Jawa ) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Iii Mi Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung. *Repo UIN*.



- Niluh Ari Kusumawati. (2023). KARAKTERISTIK KATEGORI ADOPTER DALAM DIFUSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMIK DIGITAL SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN MENTAL UNTUK MENCEGAH PERILAKU BULLYING DI SMA DHARMA PRAJ. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*. <https://doi.org/10.25078/sa.v4i1.3228>
- Nurfaidah, C., Rasmitadila, & Hanrezi Dhanis Hasnin. (2024). Strategi Pengelolaan Kelas Inklusif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus (ABK) dalam Kegiatan Pembelajaran di SDN Tenjoayu. *Karimah Tauhid*. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13561>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Penerapan Komik Interaktif Berbasis Problem Based Learning upaya Peningkatan Sikap Kritis dan Kompetensi Membaca Pemahaman Teks Narasi Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Prayogo, M. M., & Sholikhati, N. I. (2021). ADAPTASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MASA PANDEMI DI SEKOLAH INKLUSI. *INKLUSI*. <https://doi.org/10.14421/ijds.080103>
- Puji Cahyani, V., & Ahmad, F. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil belajar dan Motivasi Siswa. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*. <https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.155>
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Ruwaidah, R. (2022). Penggunaan Strategi Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Relasi dan Fungsi pada Siswa Kelas X MIPA-2 SMAN 4 Kota Bima Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.220>
- Sains dan Teknologi, F., Aprilia, R., Friansah, D., Asri Purwasi, L., PGRI Silampari, U., & Mayor Toha Kelurahan Air Kuti, J. (2025). Systematic Literature Review: Implementasi Pendekatan Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Silampari Conference of Life Sciences and Technology (Silamparilist)*.
- Santoso, P. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) sebagai upaya peningkatan hasil belajar ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS*.

