

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk merespons kebutuhan dunia pendidikan dalam menyediakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Sumatera Barat, muncul urgensi untuk menghadirkan pendekatan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga adaptif terhadap perbedaan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, komik digital dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pendekatan diferensiasi serta mendalami pemahaman keagamaan secara kontekstual.

Melalui analisis kebutuhan, perancangan model, serta uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara luas di lingkungan sekolah. Hasil penelitian kemudian dirangkum dalam kesimpulan berikut: Pertama Pelaksanaan pembelajaran menggunakan komik digital di SMA Negeri Sumatera Barat menunjukkan pendekatan inovatif dan adaptif dalam menjawab kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Strategi ini terbukti mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam, khususnya tema Peradaban Islam pada Masa Modern. Penggunaan media komik digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan menarik. Secara umum, penerapan pembelajaran melalui komik digital berjalan efektif dengan dukungan kesiapan guru, infrastruktur digital yang memadai, serta respons positif dari peserta didik. Pendekatan ini patut dipertimbangkan sebagai model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan era digital saat ini.

Kedua Desain pengembangan model pembelajaran menggunakan komik digital di SMA Negeri Sumatera Barat dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran yang beragam di lingkungan pendidikan saat ini. Model ini menekankan pada pemenuhan kebutuhan individual peserta didik berdasarkan perbedaan minat, gaya belajar, dan tingkat kesiapan, dengan media komik digital sebagai sarana utama penyampaian materi. Komik digital dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual dan naratif yang menarik, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep keagamaan secara lebih kontekstual. Desain pengembangan ini mengintegrasikan analisis kebutuhan, perencanaan materi produksi komik sesuai karakteristik peserta didik, hingga evaluasi berkelanjutan. Secara keseluruhan, desain ini memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas sebagai alternatif model pembelajaran yang kreatif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

Ketiga Hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap desain pengembangan model pembelajaran menggunakan komik digital di SMA Negeri Sumatera Barat menunjukkan bahwa model ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Secara validitas, desain dinilai sangat layak oleh para ahli dari segi isi, penyajian, bahasa, dan kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Dari segi praktikalitas, guru dan peserta didik memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan dan keterpaduan media komik digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dari aspek efektivitas, penerapan model ini mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Ketiga aspek ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas pengembangan media pembelajaran, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran yang beragam secara nyata di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan valid dengan nilai rerata 4,49 tingkat capaian 90 % sangat valid, hasil uji praktikalitas diperoleh nilai rerata 4,56 tingkat capaian 92 %, dengan

interpretasi sangat praktis, dan hasil uji efektifitas diperoleh nilai rerata 4,66 tingkat capaian 93 % dengan interpretasi sangat efektif. Komik digital yang digunakan dalam konteks pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman materi ajar PAI-BP, dan secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual keagamaan. Model ini juga terbukti mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik secara lebih optimal.

B. Implikasi

Implikasi terhadap praktik pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan dan pengembangan model pembelajaran berbasis komik digital menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi solusi konkret dalam mengatasi tantangan keberagaman peserta didik di kelas. Guru dituntut untuk lebih adaptif dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang fleksibel, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar individu. Implikasi terhadap pengembangan media pembelajaran. Validitas dan keefektifan komik digital membuktikan bahwa media ini bukan hanya layak secara teoritis, tetapi juga aplikatif di lapangan. Hal ini menjadi landasan penting bagi pengembang media untuk terus menciptakan bahan ajar digital yang inovatif, mudah diakses, dan relevan dengan perkembangan zaman, khususnya dalam pendidikan agama dan humaniora.

Implikasi terhadap Kebijakan Sekolah. Temuan ini memberi sinyal positif bagi pihak sekolah dan pemangku kebijakan untuk mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran secara lebih luas. Dukungan berupa pelatihan guru, penyediaan fasilitas TIK, dan ruang kolaborasi antarpendidik akan memperkuat transformasi digital di lingkungan sekolah. Implikasi terhadap Peserta Didik. Pendekatan ini berdampak langsung terhadap peningkatan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar peserta didik. Dengan pembelajaran yang disesuaikan dan media yang menarik, peserta

didik merasa lebih dihargai dalam proses belajar, yang pada akhirnya mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Implikasi terhadap Penelitian dan Inovasi Pendidikan. Rangkaian temuan dari pelaksanaan hingga evaluasi efektivitas model ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut dalam pengembangan model-model pembelajaran berbasis digital lainnya.

C. Saran-saran

Guru disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran dan memanfaatkan media digital seperti komik interaktif. Pelatihan berkelanjutan mengenai strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individu peserta didik perlu dioptimalkan agar pelaksanaan di kelas lebih efektif dan menyeluruh. Pihak sekolah perlu memberikan dukungan berupa sarana teknologi, akses internet, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran digital. Sekolah juga diharapkan memfasilitasi forum kolaboratif bagi guru untuk berbagi praktik baik dalam penggunaan media digital, khususnya komik, dalam proses belajar mengajar.

Perlu dikembangkan lebih banyak konten komik digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Media tersebut sebaiknya tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual, agar mampu meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan komik digital tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif. Diperlukan motivasi belajar yang tinggi dan keterlibatan aktif agar pembelajaran dapat memberikan hasil optimal sesuai potensi masing-masing individu.

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik pada jenjang pendidikan berbeda maupun pada mata pelajaran lain. Penelitian kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan juga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam terhadap dampak jangka panjang dari model ini terhadap hasil belajar dan perkembangan karakter peserta didik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Majid. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aiman Faiz, Anis Pratama, Imas Kurniawaty. (2022). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam program Guru Penggerak pada Modul 2.1* Jurnal Bacisedu, Vol. 6, No.2
- Akbar, A. A., & Tarman, T. (2018). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*.
- Anderson, K. M., & Algozzine, B. (2007). Differentiating instruction to include all students. *Preventing School Failure*
- Angeli, C., & Valanides, N. (2021). Developing and Validating a TPACK-based Assessment Tool for Teachers' Competence in Integrating ICT. *Journal of Educational Computing Research*
- Annisa. (2023). *Pembelajaran berbasis Proyek: Konsep, Teori dan Implementasi dalam P5*. Jawa Barat: Yrama Widya.
- Apandini, C. R. (2023). Meningkatkan motivasi belajar melalui media komik digital. *Primary*
- Apriliana, E., Fikriani, T., & Nurva, M. (2018). *Kata kunci: Bahan Ajar, Komik , Komunikasi Matematis*. Jurnal Pendidikan Matematika.
- Arianti, A. (2019). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol.12, No.2, 117–134.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aslan dan Wahyudin. (2020). *Kurikulum dalam Tantangan Perubahan*. Medan: Bookies Indonesia.
- Bahtiar, A. R. (2016). *Prinsip-prinsip dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Tarbawi, Vol.1, No.2, 288616.
- Bayumi dkk. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Burhan Bungin. (2023). *Analisis Data Penelitian Kualitatif Pemahaman filosofis dan metodologis kearah penguasaan model aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C. C. (2020). A Review of Technological Pedagogical Content Knowledge. *Educational Technology & Society*
- Chaiklin, S. (2003). The Zone of Proximal Development in Vygotsky's Analysis of Learning and Instruction. Dalam A. Kozulin et al. (Eds.), *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*
- Dhine, Nurbiana, dkk. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Edy Suprpto dan Universitas Nusa Cendana. (2018). *Peranan media dalam proses belajar dan pembelajaran*. research Gate.
- Erwinsyah, A. (2017). *Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar*. TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 5, No.2, 87–105.
- Eva Latifah. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta
- Farid, Ilham, Reka Yulianti, Amin Hasan, and Tatu Hilaiyah. (2022). *Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK). Vol.4, No.6,–82.
- Fauziah, M. (2022). *Model pembelajaran Planning, Attention, Simultaneous, and Successive Processing (PASS) berbantuan media digital dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar* (Tesis doktor, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Firmansyah, A., & Lestari, D. (2021). *Pembelajaran Berdiferensiasi: Menjawab Tantangan Keberagaman Siswa di Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Goebel,K. (2010). *Differentiated Instruction For Science (Issue Preszler)*, <http://www.k8accesscenter.org/Training-Resources/Sciencedifferentiation.Asp>.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. (2010). *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka*
- Hanafi, Halid. La Adu dan Zaenuddin. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasan, Ahmad. (2022). *Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, Rahmat, and S Ag Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori Dan Aplikasinya” (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*.
[http://www.academia.edu/1721061/ kenapa](http://www.academia.edu/1721061/kenapa). 2023. komik digital diakses pada tanggal 30 Juli pukul 11.35
[http://www.e-jurnal.com/2013/04/](http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html?m=I) 2023. pengertian-komik.html?m=I. diakses pada tanggal 30 Juli pukul 11.30
- Ichsan, A., Febriani, E., Puspita, N. D., Puspitasari, N. W., Fadila, N., & Baktiar, A. M. (2024). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*
- Ihana Amalia. (2023) *Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Materi PAI pada Kelas 10 SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta*, Jurnal pendidikan Indonesia Vol. 3 Nomor 1 Januari
- Inah, Ety Nur. (2015). *Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa’, Al-TA’DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. Vol. 8, No.2, 150–67.
- Indin Ningtiyas. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Ma’arif Kota Batu, Vicratina. *Jurnal Pendidikan Islam* Volume 8 Nomor 7 Tahun 2023
- Indiria, M. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Irvine, J. (2017). *A Comparison of Revised Bloom and Marzano’s New Taxonomy of Learning*. *Research in Higher Education Journal*, 33.
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Jendri Ambarita dan Pitri Solida Simanullang. (2023). *Pengantar pembelajaran berdiferensiasi*. Jawab Barat: CV.Adanu Abimata.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan.
- Khadijah. (2016). *PengembanganKognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Laeli, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak*.
- Lestari, N., & Maulana, R. (2022). Penggunaan komik digital dalam pembelajaran berdiferensiasi di kelas inklusif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Lestari. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar Negeri 10 Pangkalpinang*. Edois: International Jurnal of Islamic Education, Vol.1,No.2.50-51.
- Lian G Ota. *Pengembangan Kurikulum Program Studi Manajemen Pendidikan*
- Lin Purnamasari dan Soegeng Ysh. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*, Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- M.Hanafi. (2014). *Pengembangan kurikulum perguruan tinggi Agama Islam*. Jurnal Islamuna. Vol.1 No.2.
- Mahfud, Abdul Mujib, M. Agus Kurniawan, dan Yuyun Yunita. (2015). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multietnik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). *Pengembangan Media Komik 23 matematika berbasis nilai karakter pada materi Trogonometri di kelas X SMA N 1 Indralaya Utara*.
- Marlina. (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Inklusif*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press
- McCloud, S. (2020). *Membuat Komik*. Jakarta: Mizan.

- Meredith D. Gall dkk. (2007). *Education Research an Introduction*, Boston: Pearson Education, Inc.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*
- Moh Fuad. (2003). *Dasar-dasar Pengetahuan Pendidikan*. Lumajang.
- Muhammad Arif Mahdiannur. (2022). *Eksplorasi pengetahuan Guru IPA SMP Tentang Pembelajaran Berdiferensiasi dalam kurikulum Merdeka: Pengukuran Berdasarkan Complex Multiple - Choice Survey*. Jurnal Tarbiyah Vol 29, No.2.
- Muhammad Arifin, dkk. (2020) *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh Untuk Milleniel*, Haura publishing: Sukabumi,
- Muhammad Busro. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran PAI di SMPI As-Shodiq Bululawang Vicratina*: Jurnal Pendidikan Islam. Vol.8, No.5.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustaghfiroh, Siti. (2020). *Konsep Merdeka Belajar = Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey*. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajara. Vol.3, No.1. 141–47.
- Ninik Sumiarsi (2015). *Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Nendasariruna, T., MAsjudin, & Abidin, Z. (2018). *Pengembangan komik matematika berbasis kontekstual pada materi persegi panjang bagi siswa kelas vii*. Jurnal Media Pendidikan Matematika.
- Ningsih, R. D. (2023). *Strategi Pembelajaran Inklusif di Era Merdeka Belajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurhayati, N., Aswar, A., dan Arifin. (2018). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Imajinasi. Vol.2, No.2. 25. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>.
- Nusa Putra. (2012). *Research dan Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Pahmi, M., Ismail, M. I., & Muzakkir, M. (2019). *Internalisasi Pembentukan Karakter dalam Proses Pembelajaran pada SMP Negeri 37 Bulukumba*. El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol.5, No.2
- Permendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Raja Lottung Siregar. (2021). *Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.10 No.1
- Rodiyana dan Puspitasari. (2021). *Jurnal educatio Karakteristik dan Perbedaan Individu dalam Efektivitas Pendidikan*. Jurnal Educatio.
- Santosa, M. H. (2022). Differentiated instruction as a model for inclusive learning: A review of practical implementation in Indonesian classrooms. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Sagala, Syaiful. (2022). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. (2021). *Pengembangan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Malang: Prenadamedia Group.
- Siregar, F. M. (2023). Komik digital sebagai media diferensiasi dalam pembelajaran PAI: Studi eksperimen di SMP. *Jurnal Pendidikan Islam*
- Siregar, F. M. (2023). Komik digital sebagai media diferensiasi dalam pembelajaran PAI: Studi eksperimen di SMP. *Jurnal Pendidikan Islam*
- Sousa, D. A., & Tomlinson, C. A. (2021). *Differentiation and the Brain: How Neuroscience Supports the Learner-Friendly Classroom* (2nd ed.). Solution Tree Press. [Outside the Box Learning Resources](#)
- Studi terkini mengenai penerapan TPACK dan komik digital dalam pembelajaran agama.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Cet. 25. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sungkono, M. P., Dr. Mulyo Prabowo, M. P., dan Isniatun Munawaroh, S. P. M. P. (2013). *Pengembangan Instrumen Penilaian Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar*. Journal of Chemical Information and Modeling.
- Suryani, N., & Mulyasa, E. (2021). *Manajemen Pembelajaran Berdiferensiasi*. Bandung: Rosda.
- Susanto, A., & Yuliana, R. (2023). Inovasi Komik Digital dalam Pembelajaran PAI: Pendekatan TPACK untuk Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*
- Sutrisno dkk. (2022). *Pengembangan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran pada kurikulum merdeka*. Jurnal Al Mudarris, Vol.5, No.1.
- Sutrisno. (2023). *Pembelajaran Abad 21: Inovasi, Teknologi, dan Strategi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyanto dan Asep Djihad. (2012). *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2020). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S dan Semmal, MI. (1974). *Instruksional Development For Training Teacher of Expectional Children*. Minnesota: University of Minnesota.
- Teni Nurrita. (2018). *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublis
- Tomlinson, Carol Ann, & Moon, T (2014). *Assessment in a differentiated classroom. Proven Programs in Education: Classroom Management and Assessment*. 1–5.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, S., & Rachmadtullah, R. (2022). Differentiated instruction as a response to student diversity in inclusive classrooms. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*,

- Wena, Made. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiwin Herwina, (2021) Optimalisasi Kebutuhan Siswa Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi, (Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol. 35, No. 2)
- Wulan, A. N., Subyantoro, S., & Wagiran, W. (2023). Prototipe media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komik audio visual bermuatan nilai antikorupsi untuk siswa SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11725>
- Yosep. (2015). *Kepemimpinan Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Yuliana, R., & Hidayatullah, A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan ResearchGate*
- Yusuf, S., & Herlina, D. (2020). Konstruktivisme dalam diferensiasi pembelajaran: Membangun pemahaman melalui keberagaman pendekatan. *Jurnal Teori dan Praktik Pendidikan*
- Yusufhadi, Miarso. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zubaidah, Siti. (2020). *Membangun Keterampilan Abad 21 melalui Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: UM Press.