

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Angga Piki Suganda¹, Angga Setiawan², Moh Farid Ma'ruf³

^{1,2,3}STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek

Anggapiki2@gmail.com¹, anggasetiawan25.as@gmail.com², kholiku@gmail.com³

<https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini adalah kreativitas guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran dan belum tersedianya media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and development (RnD) dan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan pada siswa setelah menggunakan media komik berbasis media cetak. Penelitian menggunakan instrument berupa wawancara, observasi, lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi praktisi, angket respon siswa, dan soal test untuk mengukur pengetahuan siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Siki, dilihat dari tingkat kelayakan media komik berbasis media cetak ini pada penelitian ini didasarkan pada validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli praktisi. Yang pertama dilihat dari aspek angket validasi ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 91,66%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dari aspek angket ahli media pembelajaran memperoleh nilai 80,76%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid, selanjutnya dari aspek angket ahli bahasa memperoleh nilai 87,5%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan yang terakhir yaitu ditinjau dari aspek angket ahli praktisi guru kelas IV SDN 5 Siki memperoleh nilai 94,4%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan nilai pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang gunung meletus. Nilai pretest memperoleh rata-rata 50,85% dan nilai post test memperoleh nilai 90,71% . Dari perbandingan nilai tersebut dapat diartikan bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 39,86%. Nilai pre test dan post test jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,80 termasuk kedalam nilai tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar

ABSTRACT

The background of this research is the lack of creativity of teachers in using learning media and the unavailability of learning media. The type of research used is Research and Development (RnD) and uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation) model. The purpose of this study was to measure the improvement in students after using comics based on print media. The research used instruments in the form of interviews, observations, material expert validation questionnaire sheets, media expert validation questionnaire sheets, practitioner validation questionnaire sheets, student response questionnaires, and test questions to measure students' knowledge. This research was conducted at SDN 5 Siki, judging from the feasibility level of print media-based comics, this research was based on validation conducted by material experts, linguists, media experts and practitioners. The first is seen from the aspect of the expert validation questionnaire of learning materials, obtaining a value of 91.66%, the validity criterion if it is matched is very valid so that the media can be used in the learning process. Furthermore, from the aspect of the questionnaire, the learning media expert obtained a value of 80.76%, the validity criteria if matched were valid, then from the questionnaire aspect the linguist obtained a value of 87.5%, the validity criteria if matched were valid so that the media could be used in the learning process and the last that is, viewed from the aspect of the expert practitioner questionnaire, grade IV SDN 5 Siki obtained a score of 94.4%, the validity criteria if matched are very valid, so that the media can be used in the learning process. Meanwhile, based on the pretest and posttest scores were used to measure the increase in students' knowledge about volcanic eruptions. The pretest score obtained an average of 50.85% and the post-test score obtained a value of 90.71%. From the comparison of these values, it can be interpreted that students have increased by 39.86%. The value of pre test and post test if calculated using N-Gain the value increased by 0.80 including high value.

Keywords: instructional Media, Comic Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai kehidupan pada manusia, salah satunya yaitu dalam dunia Pendidikan. Perpindahan ilmu pengetahuan secara langsung dan simultan secara terus menerus dapat mempengaruhi otak bawah sadar sang murid. Seperti artinya kebiasaan yang secara terus menerus disalurkan dari satu orang ke orang lain, maka secara tidak langsung dapat merangsang perilaku peserta didik (Munib, 2012). Pendidikan merupakan hal manusiawi dan usaha sadar yang berhubungan

dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan selaras dengan pendapat dari Ambaryani dan Gamaliel (2017) pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sejatinya dimulai dari Tahap awal perkembangan manusia yaitu masa anak-anak, remaja kemudian dewasa. Masa anak-anak merupakan salah satu tahapan yang harus dilalui manusia. Masa ini merupakan pondasi dari kehidupannya agar menjadi manusia yang berkualitas (Wahyu dan Haryanto, 2016).

Pendidikan awal memberikan bekal kepada peserta didik untuk membentuk karakternya yang nantinya berguna untuk diterapkan saat terjun di masyarakat, jenjang awal pendidikan dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi (Angga, 2021). Keterkaitan dan kesaling hubungan antara pendidik dan peserta didik tidak lepas adanya peran lembaga pendidikan untuk menjembatani diantaranya (Oemar, 2015). Lembaga Pendidikan yang merupakan wadah bersatunya dan berputarnya ilmu pengetahuan menjadikan denyut peradaban di mulai. Lembaga Pendidikan dalam perannya sebagai tempat bernaung para pendidik dan peserta didik, memiliki peran sangat vital dalam membangun cita-cita luhur bersama.

Realitanya saat ini pendidikan yang diperoleh oleh peserta didik saat menginjak sekolah dasar belum terciptanya suatu indikasi yang merujuk kepada pembelajaran yang memaksimalkan semua aspek dalam proses pembelajaran, antara lain aspek kognitif yang berupa pengetahuan, aspek afektif yang berupa sikap atau perilaku dan yang terakhir adalah aspek psikomotor yang berupa keterampilan, ketiga aspek ini wajib dituntaskan oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum K13 (Indriana dan Widayati, 2012).

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu penyampaian materi pembelajaran dengan menarik dan siswa akan dengan mudah menerima materi pelajaran dan akan mudah diingat siswa.

Media pembelajaran akan terlihat menarik untuk digunakan dalam pengaplikasiannya dengan diselingi bermain, sehingga hal itu membuat peserta didik tidak bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru (Sudjana, 2013). Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media ini sangat mudah didapatkan, bahannya diantaranya kardus bekas, lem tembak, dan kain panel (Gumelar, 2012). Media yang dapat menarik minat siswa untuk aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran komik. Komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Menurut Mawan dan Mey (2018) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dalam hal pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan. Faktor lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama karena masa tersebut

Media Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar

merupakan masa peralihan menuju remaja sehingga memerlukan suatu media untuk meningkatkan prestasi belajar dan berpikir kritis siswa (Anip, 2015). Menurut Saputro (2015) manfaat komik yaitu 1)komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, 2)dapat mempermudah minat baca anak, seluruh jalan cerita komik menuju kesatu hal yakni perbaikan, 3)dengan membandingkan gambar-gambar, 4)anak didik diberi kebebasan menilai segi artistiknya, 5)dapat mengembangkan imajinasi anak sehingga selaras dengan tujuan pendidikan membentuk manusia kreatif, 6)merupakan suatu alat yang ampuh sebagai bahan mengintroduksi suatu topik atau subyek bahan pelajaran atau diskusi. Dengan kelebihan yang dimiliki media komik, maka seorang pengajar hendaknya dapat memanfaatkan media komik dengan sebaik-baiknya sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa (Firosalia, 2016). Terdapat sepuluh faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: kompetensi yang dimiliki oleh guru serta kondisi lingkungan sekitar masyarakat, suasana proses belajar mengajar, kompetensi, sikap dan kepribadian guru, teknik penyajian materi oleh pendidik, minat pada siswa, kemauan untuk belajar, bakat yang tersimpan pada anak, persiapan anak dalam belajar, dan intelektual siswa (Kristin, 2016).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang menjadi acuan penelitian ini ialah ADDIE oleh Januszewski & Molenda (Sugiyono, 2017). Tahapan – tahapan model ADDIE ialah : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Menurut Arikunto (2016) Tahapan langkah ADDIE tersebut merupakan tahapan yang saling terkait dan tidak bisa diurutkan secara acak. Tahapan ADDIE ialah analisis kebutuhan dengan wawancara; merancang produk berdasarkan permasalahan dan kebutuhan berdasarkan data yang diperoleh, membuat produk lalu di validasikan kepada ahli materi, bahasa, dan media kemudian revisi, komik final lalu uji coba skala besar,

Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Siki kelas IV dengan 14 siswa dengan rincian 5 siswa untuk uji skala kecil lalu 14 siswa uji skala besar. Uji skala kecil digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan awal dari pendapat siswa dengan pedoman angket respon siswa, jika ada saran dan kritik dari siswa maka diperlukan revisi. Uji skala besar merupakan implementasi produk yang telah dikembangkan kedalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan bimbingan guru. Instrument penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan tes. Wawancara yang digunakan ialah wawancara tidak terstruktur tetapi menggunakan pedoman wawancara dengan menarik garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kemudian diperdalam untuk mengetahui penjelasan lebih lanjut yang digunakan digunakan untuk analisis kebutuhan, angket digunakan untuk mengukur kevalidan media yaitu validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi sedangkan angket respon respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan media komik. Tes digunakan untuk mengetahui

Media Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar

hasil belajar siswa sebagai uji keefektifan media komik. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan ialah data diperoleh berupa angket penilaian ahli media, bahasa, materi, praktisi dan respon siswa yang telah dibuat menggunakan skala likert 1- 4 diubah menjadi nilai persentase. Persentase tersebut digunakan untuk mengetahui kevalidan media komik. Data berupa hasil belajar yaitu pre test dan post test di analisis menggunakan menggunakan *N-gain* yaitu dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pre test dan nilai post test untuk mengetahui perbedaan sebelum adanya perlakuan dan sesudah adanya perlakuan serta digunakan untuk mengetahui keefektifan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut diawali dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* evaluasi dengan penjabaran hasilnya sebagai berikut:

Tahap pertama pada model ADDIE yaitu analisis. Sebelum melakukan analisis peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas IV. Adapun hasil wawancara yaitu jumlah siswa kelas IV di SDN 5 Siki sebanyak 14 siswa. Media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru berupa buku dan gambar. Pada materi gaya listrik guru belum menggunakan media pembelajaran.

Menurut beliau dengan diadakannya media untuk materi gaya listrik siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran, karena fungsi media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar juga akan tinggi, begitu sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka hasil belajar juga akan rendah. Hal ini dapat diukur dengan KKM yang telah ditetapkan sebelumnya. KKM untuk mapel IPA yaitu 75.

Berdasarkan studi penelitian tersebut penyebab media pembelajaran kurang variatif karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran selain buku dan gambar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan media komik berbasis media cetak untuk tema 7 subtema 2 pembelajaran 1.

Setelah melakukan tahap analisis, tahap berikutnya yaitu desain. Pada tahap ini peneliti menyusun produk komik berbasis media cetak. langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu (1) menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. (2) mengumpulkan bahan materi (3) menyusun produk awal

Pada tahap ini media yang telah dibuat dilakukan validasi oleh pakarnya lalu dilakukan uji skala kecil yang digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan pada produk awal dari sudut pandang siswa menggunakan instrumen angket respon siswa lalu dianalisis dan digunakan untuk direvisi agar dapat diterapkan dalam skala lapangan. Validasi dilakukan oleh pakarnya masing-masing dengan rincian validasi sebagai berikut validasi materi, bahasa dan media. Hasil ketiga ahli digunakan indikator apakah media komik masuk dalam kategori baik atau dapat digunakan dalam sebagai media pembelajaran atau tidak. Hasil validasi ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli

No	Penilaian validasi	Skor		Persentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		
1	Materi	33	36	91,66%	Sangat valid
2	Media	42	52	80,76%	Sangat valid
3	Bahasa	28	32	87,5%	Sangat valid
Total		103	120	86,64%	Sangat valid

Sumber: diolah oleh peneliti

Hasil validasi ahli media, bahasa dan materi menunjukkan rata –rata persentase 86,64%. Dapat disimpulkan hasil penilaian ahli, media dan bahasa masuk dalam kategori valid maka media dapat diujicobakan dilapangan untuk diukur keefektifan dan keefesienan media. Namun catatan dari ahli bahasa, media dan materi perlu adanya perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan saran yang telah diberikan. Setelah merevisi sesuai saran dan komentar masing-masing pakar, hal yang dilakukan ialah melakukan uji coba skala kecil.

Uji coba skala kecil melibatkan 5 siswa kelas IV SDN 5 Siki yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Siswa diberikan angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang media yang diberikan. Angket yang sudah diberikan kemudian dianalisis sebagai berikut:

Tabel 2 Angket Respon Siswa

Aspek yang dinilai	Skor		Persentase (%)	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	547	560	97,67	Sangat Valid
Total	547	560	97,67	Sangat Valid

Sumber: diolah oleh peneliti

Hasil angket respon siswa diatas menunjukkan rata-rata persentase 97%, dengan persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat valid

Implementation (implementasi)

Dalam tahap implementasi peneliti menggunakan 2 tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan tahap uji lapangan. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan 5 peserta didik, Sedangkan tahap uji lapangan dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Siki sebanyak 14 peserta didik. Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pendapatnya terhadap media komik berbasis media cetak untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam mengukur peningkatan hasil belajar pada peserta didik peneliti juga memberikan soal *pre-test* dan *post-test*.

Dalam tahap ini peneliti membandingkan dan menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon peserta didik terhadap media komik berbasis

media cetak. Pada tahap ini peneliti sudah menghasilkan produk media komik berbasis media cetak untuk kelas IV materi gaya listrik yang sudah direvisi.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran komik yang dikembangkan dengan model ADDIE dan berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis produk yang dikembangkan valid atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya materi gaya listrik pada kelas IV sekolah dasar. Produk yang sudah dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar materi gaya listrik dan menambah pengetahuan tentang gaya listrik. Media yang telah dikembangkan dilakukan penelitian dengan diimplementasikan di SDN 5 Siki kelas IV jumlah siswa 14 dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Media komik berbasis media cetak materi gaya listrik yang telah dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa yang mana siswa antusias untuk membacanya dan hasil belajar siswa meningkat dengan signifikan antara pretest dan posttest. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik yang dikembangkan dapat merangsang minat baca dan meningkatkan hasil belajar setelah mempelajari materi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji dan Heni, menurut Puji dan Heni (2020) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik sebesar 80% termasuk dalam kategori baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun hasil belajar rata-rata siswa dengan menggunakan komik termasuk dalam kategori sudah baik maka data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan hanya menggunakan buku ajar saja.

Media pembelajaran menggunakan komik dapat membuat proses pembelajaran yang efektif dan efisien karena siswa dapat belajar mandiri dan menarik dengan banyak gambar-gambar yang ditampilkan dalam media komik Nadia, dkk (2019). Media gambar mampu menyalurkan energi yang mampu menambahkan ragam baru atau imajinasi sehingga siswa terlibat langsung dengan pengalaman belajarnya.

Dalam sebuah pengembangan produk pasti ada kekurangan dan kelebihan, begitu juga media komik yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan media komik yang peneliti kembangkan ialah tokoh yang digunakan menggunakan kartun yang dibuat lucu sehingga menarik siswa untuk membacanya, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD, berbasis lingkungan sekolah yang sesuai dengan pengalaman kehidupan siswa, menggunakan warna yang menarik, komik yang disajikan tidak terlalu tebal sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membacanya, dan dapat belajar mandiri menggunakan media komik tersebut. Selain mempunyai kelebihan media yang dikembangkan juga memiliki kekurangan, seperti biaya percetakan cukup mahal, pembuatannya cukup menguras waktu dan dalam penerapan dalam proses pembelajaran jika siswa tidak menyukai media dalam bentuk visual akan ramai sendiri sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lain seperti bermain peran, *story telling* dan lain-lain.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pada materi keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kelayakan media komik berbasis media cetak pada penelitian ini berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan respon siswa. Berdasarkan validasi dari ahli materi memperoleh nilai 91,66% termasuk dalam kriteria valid, Validasi dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 80,76% termasuk dalam kriteria valid. Validasi dari ahli bahasa memperoleh nilai 87,5% termasuk dalam kriteria valid. Validasi dari ahli praktisi memperoleh nilai 94,4% termasuk kriteria sangat valid, dan berdasarkan angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 97,67% termasuk dalam kriteria sangat menarik.
2. Sedangkan untuk mengukur tingkat efektifitas produk yang dikembangkan berdasarkan nilai test siswa. Untuk *pree test* siswa memperoleh nilai rata-rata 50,85 sedangkan nilai *post test* memperoleh nilai rata-rata 90,71 sehingga nilai di atas KKM. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *N-gain* sehingga nilai *post test* dan *pretest* jika di hitung menggunakan rumus *N-gain* nilai meningkat sebesar 0,80 termasuk dalam kriteria tinggi. Dengan hasil yang telah dipaparkan maka media komik berbasis media cetak layak dan efisien digunakan sebagai alat penunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28.
- Firosalia, K. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-98.
- Gumelar, M. (2012). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Indriana, W. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 80-88.
- Mawan Akhir Riwanto, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14-18.
- Munib, A. (2012). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- Nadia Astri Pandanwangi, F. K. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*, 5(2), 124-132.
- Oemar, H. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Puji Handayani, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 396-401.
- Arikunto (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib*, 5(1), 1-19.
- Setiawan, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1-16.
- Sudjana Sudjana, A. R. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

Wahyu Nuning Budiarti, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.