



JURNAL SIKLUS:

Penelitian Tindakan Kelas | Vol. 1 No. 1 2023

Email: jurnalsiklus@gmail.com

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN PENGUNAAN MEDIA KOMIK

Mursyidah

MIN 4 Bireuen

mursyidabireuen@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I di MIN 4 Bireuen melalui media komik berbahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni. Sebagai Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I MIN 4 Bireuen yang sejumlah 31, terdiri dari 17 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Objek penelitian adalah keterampilan membaca Peserta didik. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes yang diberikan kepada masing-masing siswa. Berdasarkan hasil persentase tes belajar siswa pada siklus I ialah 75,80% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,19%. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 11,39%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca (Membaca) menggunakan media Komik sudah meningkat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Komik.

ABSTRACT

This study aims to improve the reading skills of grade VI students at MIN 4 Bireuen comic media. This research is a classroom action research (Classroom Action Research). This research was conducted in in May-June. The subjects in this study were students of class VI MIN 4 Bireuen with a total of 31, consisting of 17 female students and 18 male students. The object of research is the students' reading skills. Research data were collected using a test given to each student. Based on the results of the percentage of student learning tests in the first cycle was 75.80% and in the second cycle increased to 87.19%. From the comparison of the two cycles, there was an increase of 11.39%. Thus, it can be concluded that reading skills (maharah Qira'ah) using comic media have increased.

Keywords: Learning Outcomes, Comic Media

Pendahuluan

Interaksi pembelajaran yang berlangsung antara guru dan siswa sangat bergantung pada efektivitas komunikasi yang terjalin (Febriyandani, 2021). Sebab, guru dengan fungsi dan profesinya mengkomunikasikan pembelajaran kepada siswa sesuai pengalaman, kreativitas, daya inovasi, dan kompetensi diri. Sehingga, pendidik sering diistilahkan sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan. Untuk itu,

proses komunikasi berpengaruh besar bagi peningkatan hasil belajar siswa (Purwanto, 2013; Dewi, 2017).

Efektivitas komunikasi antara guru dan siswa tidaklah dimaknai sebagai konsep verbal (lisan) saja. Sebab, komunikasi juga dapat berlangsung secara non-verbal, yakni visual gambar, penggunaan alat peraga, dan jenis lainnya (Ningrum, et.al., 2022; Nisa & Sujarwo, 2020: 229-240; Putri & Irwansyah, 2021: 54-63). Keadaan pembelajaran yang efektif juga dibantu oleh kehadiran media pembelajaran, dengan tujuan meminimalisir rendahnya konsentrasi belajar siswa, kekacauan siswa dalam menalar dan menginterpretasikan materi ajar, serta kebutuhan siswa terhadap ketersediaan fasilitas guna menunjang keaktifan dan semangat belajar siswa (Budiarti & Haryanto, 2016: 233-242).

Pandangan di atas menunjukkan bahwa jalinan komunikasi yang efektif dapat diciptakan melalui suasana pembelajaran nyaman atau kondusif (Widyawati & Prodjosantoso, 2015). Upaya sederhana yang lazim dilakukan oleh guru ialah menyiapkan media pembelajaran dan memfasilitasi siswa memperoleh pengetahuan dari sumber belajar lain (buku, artikel, internet, alam semesta) sebagai bentuk stimulus pembelajaran dan penambahan kualitas pengalaman edukatif pada siswa (Subroto, et.al., 2020: 135-141).

Keterampilan guru sangat dibutuhkan untuk mampu memilah media yang tepat bagi siswa dan sesuai dengan materi ajar yang hendak disampaikan di kelas. Menurut Daryanto (2013), kemampuan guru akan membantu siswa mudah memahami isi (pesan) materi yang disampaikan. Dalam konteks ini, guru harus mempertimbangkan berbagai aspek (komponen) pembelajaran, meliputi materi dan metode penyampaian topik ajar, teknik dan pendekatan pembelajaran, dan penerapan model belajar berbasis teknologi agar adaptif dan inovatif di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran harus diberikan komponen yang tepat, salah satunya dari aspek media pembelajaran.

Keterampilan dasar berupa kemampuan berbahasa bagi siswa dibagi atau diklasifikasikan menjadi 4 (empat bagian), yakni keterampilan mendengarkan atau menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dalam konteks ini, keterampilan membaca dibahas terperinci sebagai suatu kemampuan awal bagi setiap individu dalam memahami tulisan serta kondisi jiwa dari setiap tulisan (Sanaky, 2009; Zunidar, 2017: 2-14). Ini menunjukkan pentingnya pengasahan keterampilan membaca siswa sejak jenjang usia dasar.

Urgensitas keterampilan membaca dapat berpengaruh pada prestasi dan hasil belajar siswa. Mendukung upaya literasi tersebut, maka tidak cukup memfasilitasi siswa berupa bacaan atau buku dengan berbagai genre. Lebih dari itu, guru dituntut untuk mengkreasikan materi ajar dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai (relevan) dan efektif. Pemanfaatan media belajar sangat membantu siswa dalam memahami alur pengajaran dan materi ajar. Ditambah lagi dengan pemanfaatan berbagai sumber belajar lainnya yang dimediasi oleh media pembelajaran.

Keberadaan media dalam proses pembelajaran dipandang sebagai hal sentral atau vital dalam penyampaian pesan pembelajaran (Sadiman, 2009). Terlebih momentum pandemi Covid-19 yang melanda seluruh sektor kehidupan, menuntut pembelajaran dilakukan dalam jarak berjauhan atau sistem online. Tentu, peranan

media berupa fasilitas internet sangat menentukan peralihan sistem belajar. ini menunjukkan bahwa media tidaklah sekadar pelengkap fasilitas belajar, melainkan menjadi opsi utama dalam memudahkan guru menyampaikan pesan pembelajaran terhadap siswa (Uno, 2011).

Pesan merupakan inti pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Suminar, 2019: 774-783). Dalam konteks ini, siswa menampilkan gaya belajar dan cara menalar materi ajar yang beragam, mulai dari gaya belajar audio, visual, audio-visual, atau juga kinestetik. Identifikasi gaya belajar tersebut dapat dilakukan oleh guru secara perlahan untuk menentukan media atau pendekatan pembelajaran yang tepat bagi tahap perkembangan anak (siswa jenjang pendidikan dasar).

Penggunaan media belajar pada anak jenisnya sangat beragam, mulai dari kartun, komik, tayangan film anak, permainan edukatif, dan sebagainya (Hamalik, 2003; Fathurrohman, 2015). Pemanfaatan komik sebagai salah satu media pembelajaran memiliki daya tarik tinggi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal ini didasarkan pada pemaduan gambar unik dan cerita menarik ringkas yang dikemas dalam satu buku kecil. Bahkan, anak lebih mudah memahami alur pembahasan melalui perpaduan (kombinasi) gambar, cerita, dan keunikan komik.

Media komik dinilai dapat meningkatkan daya dan minat membaca siswa. Hal ini didasarkan pada kemasan diksi yang sederhana, cerita menarik, dan keruntutan cerita komik serta ringkas. Tentu, media ini dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk minat dan kemahiran membaca tingkat lanjut. Keruntutan cerita yang disajikan dalam komik, juga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menalar setiap materi ajar (Arsyad, 2011: 2). Dengan demikian, komik relevan dan efektif dijadikan media pembelajaran bagi siswa jenjang pendidikan dasar (Komsiyah, 2012; Harjanto, 2005).

Sejatinya, penggunaan media komik dalam pembelajaran telah banyak diteliti dari berbagai sudut pandang kajian. Adapun riset relevan di antaranya membahas dari aspek penerapan media komik pada bidang studi (Puspitorini, et.al., 2014; Putra & Milenia, 2021: 30-43; Nugraheni, 2017; Suparmi, 2018: 62-68; Wardani, 2012; Pratama, 2018: 347-371), upaya meningkatkan motivasi belajar siswa (Indaryati & Jailani, 2015: 84-96), upaya meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa (Mediawati, 2011: 68-76; Suparman, et.al., 2020; Danaswari, et.al., 2013: 93-110; Enawati & Sari, 2010), pembentukan karakter siswa (Saputro & Soeharto, 2015: 61-72), efektivitas penggunaan media komik (Riwanto & Wulandari, 2019; Saputro, 2016: 1-19), strategi pembelajaran aktif siswa (Wahyuningsih, 2012), dan pengembangan media berbasis android (Anesia, et.al., 2018: 149-153).

Mencermati uraian di atas, dipahami bahwa kajian tentang media komik dibahas seputar tema berbagai mata pelajaran (bidang studi), upaya peningkatan hasil-prestasi belajar siswa, dan pembentukan karakter pada siswa. Tentu, tema-tema tersebut masih menyisakan “ruang kosong” kajian, yakni seputar tema tentang keterampilan atau kemahiran membaca pada siswa melalui penggunaan media komik. Atas dasar ini, peneliti berupaya memperdalam tema tersebut, dirangkum dalam judul penelitian, “Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Maharah al-Qira’ah Siswa Jenjang Pendidikan Dasar”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat

menjadikan komik sebagai salah satu media terekomendasi dalam membantu siswa jenjang usia dasar terampil membaca.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi dalam kelas pada mata pelajaran membaca. Adapun desain yang digunakan adalah desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, yaitu suatu rangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Wardani, 2007; Assingikily, 2021). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022 yaitu pada bulan Mei-Juni. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas I di MIN 4 Bireuen yang terdiri dari 31 peserta didik. Objek penelitian adalah kemampuan membaca peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Bireuen penelitian ini ialah siswa kelas I yang berjumlah 31 orang. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media Komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pada semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar kognitif pada tingkat pemahaman siswa Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2022. Siklus kedua pada tanggal 30 Mei 2022, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar kognitif pada tingkat pemahaman siswa Siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2022. Untuk kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai guru dibantu dengan satu orang observer Guru MI kelas I bertindak sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran guru dan siswa.

Pada siklus I Observasi dilakukan untuk setiap kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pemberian materi pembelajaran yang akan diujikan. Kemudian siswa mencatat materi yang telah disampaikan, setelah itu siswa membaca dengan berulang kali materi yang telah diberikan. Pada akhir siklus diberikan tes hasil belajar berupa Penilaian. Dari hasil analisis observer, penelitian terhadap aktifitas pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan peneliti dilaksanakan kurang berlangsung dengan baik dan dirasa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal. Sehingga diperlukan untuk melakukan Observasi Pada Siklus II. Pada observasi siklus II, peneliti melakukan kegiatan yang sama seperti pada siklus I. Data observasi ini didapat melalui lembar hasil tes belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir siklus. Data ini digunakan untuk melihat proses perkembangan aktifitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Perbandingan Perolehan Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.

Hasil Tes Belajar Siswa Menggunakan Media Komik untuk Meningkatkan membaca siswa	
Siklus I	Siklus II
75,80%	87,19%
Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, presentasi hasil observasi siswa dalam penggunaan media komik untuk meningkatkan Membaca pada siklus I masih 75,80% dengan kategori baik,

sedangkan pada siklus II mencapai 87,19% dengan kategori sangat baik. Dari hasil observasi penggunaan media komik dalam meningkatkan Membaca siswa meningkat dari siklus I dan siklus II sebesar 11,39%. Peningkatan perolehan hasil tes siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2.350	2.703
Rata-Rata	75,80	87,19
Nilai Tertinggi	100	100
Tuntas KKM	20	26
Belum Tuntas KKM	13	5
Persentase KKM	64,5 %	83,8%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil Tes Belajar Siswa menggunakan Media Komik dalam Peningkatan keterampilan membaca (Membaca) mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus I sebesar 75,80% menjadi 87,19% pada siklus II. Dari data diatas, siswa yang lulus KKM (Kriteria Maksimum Minimum) pada siklus I sebanyak 20 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik dengan persentase 64,5%. Pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 83,8% yang terdiri dari 26 peserta didik yang lulus KKM. Pencapaian Hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 80 .

Temuan data di atas, senada dengan penelitian Gumilang, *et.al.* (2019: 185-196) yang menyimpulkan bahwa media komik dapat membantu guru menyampaikan pesan dalam pembelajaran dan membantu meningkatkan kemampuan pemecahan problematika (kesulitan) yang dialami oleh siswa. Selanjutnya, media komik juga dimanfaatkan oleh pendidik di MIN 4 Bireuen dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, media komik dipilih sebagai “jembatan” informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada siswa.

Penggunaan Media Komik untuk meningkatkan Membaca siswa dalam membaca menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan memunculkan keaktifan peserta didik karena penggunaan media komik ini melibatkan siswa berperan aktif untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang telah dibuat secara mandiri. Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran melalui media komik pada kemampuan Membaca (Membaca) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 75,80 yang termasuk dalam kategori baik. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 87,19 yang termasuk dalam kategori sangat baik

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media Komik dalam meningkatkan Membaca di Kelas I di MIN 4 Bireuen mengalami peningkatan. Rata-rata persentase yang diperoleh pada siklus I sebesar 75,80% (kategori baik) meningkat menjadi 87,19% (Kategori Sangat Baik) pada siklus II. Penggunaan Media Komik dalam meningkatkan Membaca peserta didik pada Siklus I terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa pemberian pembelajaran terkait bagaimana keterampilan Membaca dalam

Bahasa agar siswa mampu membaca dengan baik dan benar. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 11,39%.

Daftar Pustaka

- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). "Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus" *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 149-153. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/2774>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Meneliti dan Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV" *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6295>.
- Danaswari, R. W., Roviati, E., & Kartimi, K. (2013). "Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem" *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 93-110. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/477>.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Y. A. S. (2017). "Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudhatul Athfal Kabupaten Pasuruan" *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1). <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/202>.
- Enawati, E., & Sari, H. (2010). "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit" *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/163/>.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Febriyandani, R. (2021). "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/37447>.
- Gumilang, M.R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). "Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika" *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education*

- IKIP Veteran Semarang, 3(2), 185-196. <https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/860>.
- Hamalik, O. (2003). Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Harjanto, H. (2005). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V" Jurnal Prima Edukasia, 3(1), 84-96. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067>.
- Komsiyah, I. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Teras.
- Mediawati, E. (2011). "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa" Jurnal Penelitian Pendidikan, 12(1), 68-76. http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar" Jurnal Basicedu, 6(1). https://www.researchgate.net/profile/Bramianto-Setiawan/publication/358274890_Media_Komik_Elektronik_Terintegrasi_Augmented_Reality_dalam_Pembelajaran_Sistem_Peredaran_Darah_Manusia_di_Sekolah_Dasar/links/61f9f5fc007fb504472e2c19/Media-Komik-Elektronik-Terintegrasi-Augmented-Reality-dalam-Pembelajaran-Sistem-Peredaran-Darah-Manusia-di-Sekolah-Dasar.pdf.
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). "Efektivitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini" Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 229-240. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/534>.
- Nugraheni, N. (2017). "Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1587>.
- Pratama, Y. A. (2018). "Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung" Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 8(2), 347-371. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/4123>.
- Purwanto, D. (2013). "Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VI" Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains, 1(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/1367>.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif" Jurnal Cakrawala Pendidikan, 33(3). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385>.

- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). "Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika" *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/951>.
- Putri, A. N. A., & Irwansyah, I. (2021). "Efektivitas Komunikasi dalam Pembelajaran Online" *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 3(1), 54-63.
<http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis/article/view/184>.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi" *Jurnal Pancar: Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar*, 2(1).
<https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputro, A. D. (2016). "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran" *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/101>.
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD" *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61-72.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065>.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika" *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135-141.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13156>.
- Suminar, D. (2019). "Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774-783.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5886>.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). "Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar" *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2860>.
- Suparmi, S. (2018). "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah" *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62-68. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/5196>.
- Uno, H. B. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R" *Journal of*

- Innovative Science Education, 1(1).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/40>.
- Wardani, G. A. K. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, T. K. (2012). "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural" *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2418>.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24-35.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/4529>.
- Zunidar, Z. (2017). "Efektivitas Komunikasi Guru dalam Pembelajaran" *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 2-14.
<http://repository.uinsu.ac.id/3523/1/EFEKTIVITAS%20KOMUNIKASI%20GURU%20DALAM%20PEMBELAJARAN.pdf>.