



Article

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI

Ira Ainun Zulfiah^{1*}, Nurul Hidayah², Hasan Sastra Negara³

¹ Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133, Indonesia

* *Corresponding Author*: ainunzulfiah@gmail.com, nurulhidayah@radenintan.ac.id, hasansastranegara@radenintan.ac.id

Article Info

Article History

Received : 30-12-2021

Revised : 17-05-2022

Accepted : 20-06-2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Komik, Virtual

ABSTRACT

Pembelajaran di sekolah termasuk pada sekolah dasar kini tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi seperti teknologi berbasis internet (virtual reality). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran serta terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian, merangsang pikiran dan semangat belajar peserta didik di sekolah dasar sehingga dapat belajar secara mandiri khususnya pada pembelajaran tematik. Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI untuk mengetahui kelayakan dan respon tanggapan akan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research & Development), Thiagarajan Model-4D meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), Dissemination (penyebaran). Subyek penelitian peserta didik kelas V dan pendidik di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru dan MIN 1 di Kabupaten Lampung Timur. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi serta berupa data kualitatif dan kuantitatif. Keseluruhan kelayakan produk dari para ahli (materi, media, bahasa) diperoleh hasil rata-rata 83,27% kategori sangat layak. Respon tanggapan hasil uji coba kelompok kecil dan besar peserta didik kelas V dan pendidik diperoleh hasil rata-rata 89,28% kategori sangat menarik

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi turut berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang mana teknologi saat ini sudah memasuki tahap digital. Sudah selayaknya pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih optimal (Anshori, 2019; Gunawan & Amaludin, 2021; Suhendi, 2017).

Kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menjadikan terjadinya suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan sangat penting agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih cepat diterima (Nurrifa, 2018; Wahid, 2018), mudah dimengerti dan dipahami dengan maksimal oleh peserta didik (Hidayati & Susanti, 2013; Zahwa & Syafi'i, 2022). Teori kognitif lebih menekankan penggabungan atau kombinasi beberapa media saat menggunakannya sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan kinerja akademik seperti hasil akhir pembelajaran yang memuaskan (Nurhadi, 2020). Aspek-aspek yang harus dicermati saat memilih dan menggunakan media pembelajaran yaitu harus disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik serta dapat menunjang prestasi peserta didik terhadap tujuan pembelajaran (Wahid, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur, beberapa permasalahan yang ada terdapat pada media pembelajaran yang dipergunakan pendidik dalam memberikan pembelajaran tematik yang masih cenderung menggunakan media buku cetak hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media berupa buku teks lebih dominan dengan penjelasan materi dalam bentuk tulisan masih kurang bervariasi dan peserta didik cenderung hanya mendengarkan, sehingga menjadikan peserta didik memiliki rasa jenuh dan bosan, kurang memperhatikan dan kurang termotivasi serta kurang semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara mengenai kurangnya antusias, minat, semangat dan adanya rasa jenuh atau rasa bosan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik dikarenakan media yang digunakan kurang menarik dan variatif.

Menurut Piaget, pada usia 7 hingga 12 tahun siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Aisyah Mu'min, 2013). Pada tahap ini anak-anak mengalami kesulitan dengan pemikiran abstrak dan berpikir praktis (Ibda, 2015). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bercirikan pada visualisasi materi dengan ilustrasi model atau gambar sehingga dapat menambah kejelasan materi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu komik. Penggunaan komik sebagai media

pembelajaran dapat menambah kejelasan konsep dan mengkonstruksi pengetahuan siswa (Eva et al., 2020; Rahmatin et al., 2021).

Media komik memiliki kelebihan yaitu bersifat sederhana, jelas dan mudah dipahami maka sangat digemari para pembacanya, khususnya peserta didik menjadi ingin terus membaca hingga selesai (Nugraheni, 2017). Media komik bersifat personal sehingga berfungsi informatif dan edukatif, dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan instruksional (Pratama, 2018). Terlebih lagi penggunaan media komik jika berbasis virtual akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi sehingga konsep-konsep pembelajaran yang diberikan akan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik serta tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Banyak penelitian serupa terkait pengembangan media komik dalam pembelajaran (Febriyandani & Kowiyah, 2021; Rahmatin et al., 2021; Saputro & Soeharto, 2015; Sari et al., 2017). Namun belum ada yang mengembangkan media komik berbasis virtual untuk anak sekolah dasar yang dalam penggunaannya didukung fasilitas internet dan menggunakan perangkat keras berupa laptop, android, tab dan smartpone. Fasilitas internet yang dimaksudkan dengan virtual reality yaitu suatu teknologi yang simulasinya menggunakan komputer dan dibuat agar terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dunia maya. Hal ini akan menjadikan peserta didik lebih tertarik, berminat, termotivasi semangat untuk belajar khususnya pada pembelajaran tematik.

Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran komik berbasis virtual pada pembelajaran tematik di kelas V SD/MI, Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI”.

2. Metode

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode (Research and Development), bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk baru, menguji validitas dan keefektifan produk yang telah dihasilkan tersebut. Menurut Sugiyono (2017) metode Research and Development (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang produk, secara prosedural dan secara sistematis yang bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk serta memvalidasi kelayakan dan menguji keefektifan produk sampai menjadi sempurna dan memenuhi kriteria yang spesifik meliputi efektivitas, kualitas dan memenuhi standar. Bertujuan agar produk yang dihasilkan menjadi suatu produk media pembelajaran komik berbasis virtual khususnya pada pembelajaran tematik pada kelas V SD, yang nantinya dapat untuk mengurangi kekurangan, kelemahan dan sebagai perbaikan produk yang telah ada sebelumnya.

Penelitian pengembangan dilakukan dengan mengacu prosedur dan Langkah-langkah metode R&D menurut Thiagarajan (1974), model 4D terdiri dari tahapan Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Dissemination (Penyebaran).

Deskripsi penelitian dan pengembangan (R&D) model 4D sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan kegiatan yang meliputi analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas dan merumuskan tujuan pembelajaran.

2. Design (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini dilakukan kegiatan yang meliputi menyusun tes acuan patokan, pemilihan media (sesuai tahap pendefinisian), pemilihan format dan rancangan awal (komik).

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan kegiatan yang bertujuan menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbentuk komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI yang telah dikembangkan maka dilakukannya validasi produk (oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa), uji coba penggunaan produk hasil pengembangan (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar kepada peserta didik kelas V dan pendidik)

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap penyebaran ini dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan produk berbentuk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, agar bisa diterima pengguna baik secara individu, kelompok yang pada khususnya peserta didik kelas V dan pendidik, dimana peneliti melakukan penelitian yaitu dilakukan di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data akurat, kegiatan yang dilakukan peneliti melalui metode observasi, wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi kepada para ahli (ahli materi, ahli media, ahli bahasa), angket respon tanggapan kepada peserta didik dan angket respon tanggapan kepada pendidik. Dalam pengujian instrumen dilakukan dan menggunakan validitas yaitu dengan membandingkan isi dari instrumen dengan teori yang ada di lapangan.

Analisis data secara deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan yang telah dihasilkan. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan perhitungan skala likert. Hasil penilaian akhir dalam bentuk persentase untuk setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Pada skala likert terdapat kriteria 5 jawaban: Sangat Baik (SB) skor nilai 5, Baik (B) skor nilai

4, Cukup Baik (CB) skor nilai 3, Tidak Baik (TB) skor nilai 2, Sangat Tidak Baik (STB) skor nilai 1 (Kurniawan, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Penilaian ahli materi

Penilaian kelayakan materi pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan oleh dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Ibu Ernawati M.Pd dan guru tematik MIN 1 Lampung Timur yaitu Ibu Nining Yuningsih S.Pd. Data hasil penilaian dari ahli materi untuk kelayakan materi dan isi materi memperoleh skor 53 dan persentase 88,33%. Aspek kelayakan penyajian memperoleh skor 42 dan persentase 84%. Aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 27 dan persentase 90%. Hasil penilaian dari ahli materi untuk kelayakan keseluruhan aspek materi memperoleh skor 122 dan persentase 87,14%, mendapat kategori sangat layak.

2. Penilaian ahli media

Penilaian kelayakan media pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan oleh dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd dan Ibu Sherly Amalia, M.T.I. Data hasil penilaian dari ahli media untuk aspek kelayakan desain mencakup desain tokoh dan karakternya, sampul, cover, gambar dan warna gambar, memperoleh skor 85 dan persentase 70,50%. Aspek kelayakan mencakup media, isi dan bahasa memperoleh skor 59 dan persentase 73,80%. Hasil penilaian dari ahli media untuk kelayakan keseluruhan aspek media memperoleh skor 144 dan persentase 72%, mendapat kategori layak.

3. Penilaian ahli bahasa

Penilaian kelayakan bahasa pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan oleh dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Ibu Era Octafiona, M.Pd. Data hasil penilaian dari ahli bahasa untuk aspek kelayakan struktur tata bahasa memperoleh skor 109 dan persentase 90,83%. Aspek kelayakan kosa kata dan ejaan memperoleh skor 27 dan persentase 90%. Hasil penilaian dari ahli bahasa untuk kelayakan keseluruhan aspek bahasa skor 136 dan persentase 90,67%, mendapat kategori sangat layak dan sesuai untuk kelas V SD/MI.

4. Penilaian uji kelompok kecil

Penilaian uji kelompok kecil pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan dengan sampel berjumlah 13 orang peserta didik kelas V di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur. Data hasil dari angket respon tanggapan peserta didik pada aspek kelayakan akan tampilan memperoleh skor 147 dan persentase 94,23%. Aspek kelayakan penyajian materi memperoleh skor 211 dan persentase 81,15%.

Aspek kelayakan kemenarikan memperoleh skor 104 dan presentase 100%. Hasil respon tanggapan peserta didik akan keseluruhan aspek yang ada memperoleh skor 462 dan presentase 88,85%, mendapat kategori sangat menarik.

5. Penilaian uji kelompok besar

Penilaian uji kelompok besar pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan dengan sampel berjumlah 30 orang peserta didik kelas V di MIN 1 Lampung Timur. Data hasil dari angket respon tanggapan peserta didik pada aspek kelayakan tampilan memperoleh skor 319 dan persentase 88,61%. Aspek kelayakan penyajian materi memperoleh skor 505 dan persentase 84,17%. Aspek kelayakan kemenarikan memperoleh skor 214 dan persentase 89,17%. Hasil respon tanggapan peserta didik akan keseluruhan aspek yang ada memperoleh skor 1038 dan persentase 86,50%, mendapat kategori sangat menarik.

6. Penilaian respon tanggapan pendidik

Penilaian respon tanggapan pendidik pada produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dilakukan oleh Ibu Juhariyah, S.Pd selaku wali kelas V di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan Ibu Nining Yuningsih, S.Pd selaku wali kelas V di MIN 1 Lampung Timur. Data hasil penilaian dari angket respon tanggapan pendidik pada aspek kelayakan kesesuaian materi memperoleh skor 23 dan persentase 95,83%. Aspek kelayakan kualitas memperoleh skor 95,83 dan persentase 95,83%. Aspek kelayakan efektivitas memperoleh skor 16 dan persentase 100%. Aspek kelayakan memperoleh skor 16 dan persentase 71%. Data hasil penilaian respon tanggapan pendidik akan keseluruhan aspek yang ada memperoleh skor 74 dan persentase 92,50%.

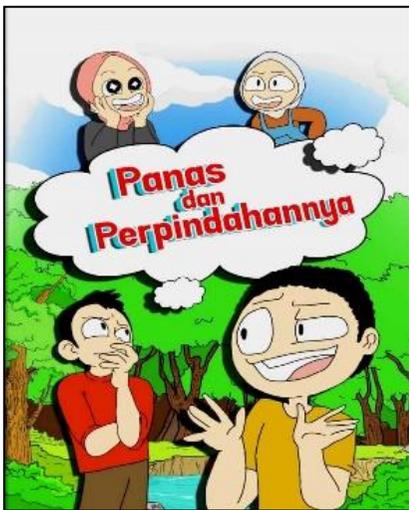
Pembahasan

Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, materi pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” telah selesai dikembangkan dan dihasilkan oleh peneliti. Pembuatannya dilakukan dengan membuat alur cerita menggunakan Ms. Word, gambar dan warna gambar komik menggunakan Adobe Photoshop, serta dalam penyusunan Unity 3D. Dalam penggunaannya melalui WhatsApp apabila dibuka dengan smartphone dan Web apabila computer. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan, desain produk, pengembangan dan pembuatan produk, validasi produk dan uji lapangan.

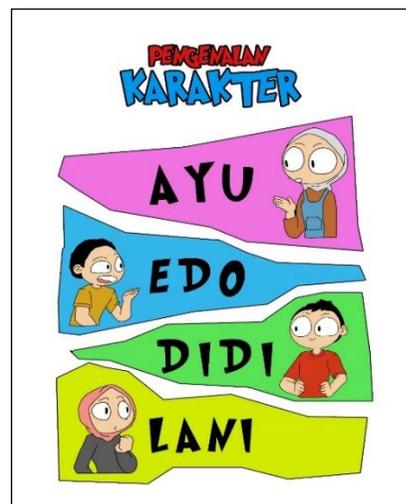
Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, materi pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang mengacu pada kesesuaian tujuan pembelajaran pada K13, kesesuaian ketetapan KI yang memiliki empat aspek penilaian (keagamaan, sosial,

pengetahuan, keterampilan), kesesuaian ketetapan dan kejelasan KD dan Indikator ketercapaian. Media pembelajaran komik berbasis virtual yang dikembangkan bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran tematik untuk peserta didik menjadi mudah dalam memahami dan mengartikannya yang disajikan dalam bentuk dialog percakapan yang dilengkapi dengan soal latihan, kunci jawaban, tokoh pada komik dengan karakter, sampul (cover), gambar, warna gambar dan biografi peneliti. Beberapa tampilan produk dapat dilihat pada gambar 1.

Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, yang telah dikembangkan dan dihasilkan oleh peneliti dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas V SD/MI menjadi lebih menarik, menyenangkan, menumbuhkan minat, meningkatkan perhatian, meningkatkan antusias dan memotivasi semangat peserta didik dalam belajar. Serta dapat terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal serta bermakna. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI juga bertujuan untuk dapat tercapainya hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain tercapainya hasil belajar baik dan berkualitas, juga dapat meningkatkan retensi peserta didik. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI dapat digunakan sebagai sumber belajar atau sarana belajar bagi peserta didik belajar secara mandiri baik dilakukan kapanpun dan dimanapun.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. (a) Cover komik, (b) Karakter-karakter yang terdapat pada komik, (c) tampilan isi cerita komik, (d) Tampilan Latihan soal dalam komik

Berdasarkan dari hasil setelah dilaksanakan penggunaannya dalam proses pembelajaran tematik oleh peserta di kelas V SD/MI baik pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, peserta didik lebih berantusias dan termotivasi untuk membaca materi pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. Hal ini didukung oleh penelitian Wahyuningsih (2012) bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran membuat siswa antusias dalam belajar. Pada saat dilakukan tanya jawab kepada peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis virtual peserta didik memberi jawaban dan pernyataan sangat menyukai dan sangat senang menggunakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. Berdasarkan hasil uji tersebut maka komik berbasis virtual yang dikembangkan dapat dikatakan layak.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dengan semua uraian dan penjelasan mengenai rumusan masalah yang terdapat pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu kelayakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD MI, dari hasil penilaian keseluruhan uji validasi dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang ahli bahasa, diperoleh nilai kelayakan dengan hasil penilaian rata-rata 83,27% menunjukkan kualitas media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD MI sangat layak sebagai media pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran komik

berbasis virtual pada kelas V SD MI, dari hasil penilaian keseluruhan dari respon tanggapan uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan pendidik, diperoleh nilai dengan hasil penilaian rata-rata 89,28% menunjukkan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD MI sangat menarik sebagai media pembelajaran kategori sangat menarik.

5. Kontribusi Penulis

Dalam penelitian ini NH mendesain penelitian, IA bertugas mengembangkan produk, mengumpulkan data, menganalisis data temuan, NH dan HS membuat pembahasan dan kesimpulan serta menyusunnya kedalam artikel.

6. Daftar Pustaka

- Aisyah Mu'min, S. (2013). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–8. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Gunawan, Y. I. P., & Amaludin, A. (2021). Pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi covid-19. *Jurnal Madaniyah*, 11(2), 133-150. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/195>
- Hidayati, N., & Susanti. (2013). Analisis penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi materi akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–18.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

- belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(01), 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- 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://doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- Sari, F., Aunnurrahman, & Salam, U. (2017). Implementasi pengembangan media komik dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk pemerolehan membaca recount text. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(1), 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17916>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Suhendi, E. T. (2017). Berbahasa, berpikir, dan peran pendidikan bahasa. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1), 298–305. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1243>
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children : A source book*. University Of Minnesota.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 1–9.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.