

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *COMIC PAGE CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Alia Rohani^{1*}, Nirwana Anas²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

¹alia.rohani@uinsu.ac.id

Abstract

The ability to read is a basic literacy that must be possessed by elementary school students. Comic page media is a support for achieving good reading skills. This study aims to develop Comic Page Creator media in improving the reading ability of grade 2 elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the Four D Models research model with the stages of define, design, develop and disseminate. The technique of this study uses data collection techniques and field trials by distributing questionnaires and is realized by reading comics, this learning comic media goes through the validation test stage, while the targets in the research conducted are students in grade 2 elementary school as many as 20 students. Based on the results of the learning comic media made by the author, it is appropriate or relevant to be used for the research process carried out by the author, and the responses from 20 students got an average score of 95% with the category "Very relevant / very good" to be used to improve reading skills. elementary school students. Comic media as an effective learning media is used to improve the reading ability of grade 2 elementary school students. For further researchers, it is possible to develop better learning comic-based learning media for language skills other than reading, namely speaking and writing.

Keywords: comic media; educational media; reading skills

Abstrak

Kemampuan membaca merupakan literasi dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Media comic page merupakan penunjang tercapainya kemampuan membaca yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Comic Page Creator dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model penelitian Four D Models dengan tahapan define (Pendefinisian), design (disain), develop (Pengembangan), disseminate (penyebaran). Adapun teknik dari penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dan uji coba lapangan dengan penyebaran angket dan terealisasi dengan membaca komik, media komik pembelajaran ini dengan melalui tahap uji validasi, adapun yang menjadi sasaran dalam penelitian yang dilakukan adalah peserta didik di kelas 2 sekolah dasarsebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil media komik pembelajaran yang dibuat oleh penulis layak atau relevan digunakan untuk proses penelitian yang dilakukan oleh penulis, serta respon dari 20 peserta didik mendapat rata-rata skor terbesar 95% dengan kategori "Sangat relevan/sangat baik" untuk digunakan sebagai meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Media komik sebagai media pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pembelajaran dengan lebih baik untuk keterampilan berbahasa selain membaca yaitu berbicara dan menulis.

Kata Kunci: kemampuan membaca; media komik; media pembelajaran

Received : 2022-08-14
Revised : 2022-10-11

Approved : 2022-10-15
Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan sebuah kunci untuk peserta didik agar dapat belajar dan berkembang (Laily, 2014). Keterampilan membaca pemahaman memiliki peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam proses pembelajaran (Srimelisa et al., 2019). Dengan membaca peserta didik dapat belajar semua mata pelajaran karena keterampilan membaca tersebut dapat mengembangkan suatu ilmu pengetahuan. Kemampuan membaca bertujuan dalam memahami, mengenal, mengingat sehingga dari tujuan kemampuan membaca tersebut peserta didik dapat membaca dengan lancar dan baik. Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi mendasar yang harus dimiliki oleh siswa dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat menengah pertama (Febriyanto et al., 2019). Dengan demikian, membaca menjadi kompetensi wajib yang harus dimiliki oleh siswa.

The programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018 mengemukakan Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara pada kategori membaca pemahaman (Hewi et al., 2020). Kemampuan membaca yang diujikan pada PISA adalah mengungkapkan kembali informasi, mengembangkan interpretasi dan mengintegrasikan, dan merefleksikan dan mengevaluasi teks (Harsiati, 2018). Kualitas bacaan dan pengalaman belajar dan soal perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan kompetensi (Tahmidaten et al., 2020). Hal tersebut memberikan gambaran kondisi pendidikan khususnya pada kemampuan literasi dasar perlu menjadi perhatian.

Kegiatan belajar mengajar adalah salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sebab suatu pertumbuhan dan perkembangan seorang individu dari masa kanak-kanak menjadi seorang dewasa, yang setiap waktunya digunakan dalam kegiatan belajar dibangku pendidikan (Barlian, 2013). Di dalam proses kegiatan pembelajaran, selain dari sarana, prasarana yang telah digunakan, peran media pembelajaran juga tidak dapat terpisahkan dari suatu proses pembelajaran (Andrew Fernando Pakpahan, 2020). (Widyaningrum, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat menunjang pencapaian kompetensitermasuk kompetensi terkait literasi karena media berperan dalam memotivasi dalam belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran ialah pengantar suatu pesan belajar, perantara proses belajar untuk dapat merangsang pikiran peserta didik yang terlibat dari pembelajaran tersebut (Hafid, 2011). Adapun menurut beberapa ahli, pengertian media pembelajaran adalah sebagai berikut;

Menurut *National Education Association (NEA)*, media adalah suatu perangkat yang dapat didengar, dilihat, dibaca dan dimanipulasi dengan alat yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran dalam kurikulum (Budiman, 2016).

Menurut Daryanto, Media pembelajaran adalah segala sesuatu (seperti orang, benda, atau lingkungan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan suatu pesan dalam proses pembelajaran, yang dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Mustofa Abi Hamid, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar yang dapat didengar, dilihat, dibaca untuk menjabarkan suatu pesan, media tersebut dapat membangkitkan perhatian, minat serta emosi para peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, adapun tujuan media pembelajaran, diantaranya; membantu konsentrasi para peserta didik, mempermudah kegiatan belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan kegiatan belajar-mengajar (Ekayani, 2017).

Media komik pembelajaran merupakan media yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan media komik dapat mempermudah setiap proses

pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membacanya (Puspitorini et al., 2014). Media komik didesain dengan semenarik mungkin guna untuk menarik perhatian para peserta didik, media komik juga dirancang untuk membuat peserta didik lebih semangat, senang dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar membaca.

Media yang dibuat oleh penulis menggunakan aplikasi *comic page creator*. Penggunaan media dengan aplikasi *comic page creator* memudahkan proses pembuatan komik, aplikasi *comic page creator* yang sudah di design dengan sebaik mungkin. *Comic page creator* menyediakan berbagai fitur gambar yang memudahkan penulis berkreasi sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Aplikasi *comic page creator* ini menyediakan berbagai macam karakter-karakter orang dalam bentuk animasi, sehingga pengguna dapat merancang sesuai dengan karangan cerita yang telah dibuat.

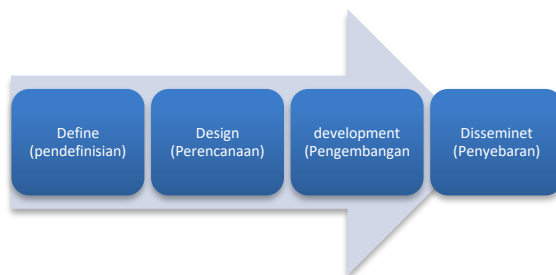
Media pembelajaran ialah pengantar suatu pesan belajar, suatu perantara dalam proses belajar untuk dapat merangsang pikiran peserta didik yang terlibat dari pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu dalam meningkatkan kemampuan membaca para peserta didik seorang pengajar dapat mendesain media dalam mendukung suatu proses belajar-mengajar disuatu instansi pendidikan, media yang digunakan oleh pendidik berupa media komik pembelajaran yang telah didesain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik untuk membaca komik tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, di sekolah SDN 05 Rantau Selatan bahwa kurangnya guru dalam melakukan proses belajar menggunakan media. Media *comic page creator* dalam proses pembelajaran ini dikembangkan agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran terutama untuk siswa kelas II sekolah dasar. Pembuatan komik yang berjudul “Tugasku Sehari-hari” dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*), yang merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifan dari hasil produk itu sendiri. Suatu instrumen penelitian diperlukan dalam tiap tahap penelitian baik itu study eksplorasi, pengembangan suatu model konseptual sampai kepada uji coba model untuk uji coba keefektifan suatu penelitian (Prasetyo: 2018).

Peneliti melakukan pengembangan media komik pembelajaran yang berjudul “Tugasku Sehari-hari”, yang memuat materi tematik pada tema 2 kelas II, komik pembelajaran ini memuat pembelajaran bahasa Indonesia, serta matematika, guna untuk meningkatkan kemampuan membaca para peserta didik. Media komik pembelajaran ini dikembangkan dan diajarkan agar peserta didik mampu merasakan kondisi yang rileks, lebih bersemangat ketika kegiatan proses belajar-mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*research and development*) yaitu “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Comic Page Creator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 MI/SD” peneliti menggunakan model pengembangan *Four D Models* yang di adopsi dari Thiagarajan (Rezka Arina Rahma, 2021). Penggunaan model pengembangan *Four D Models* meliputi beberapa tahapan, di antaranya; *define* (Pendefinisian), *design* (disain), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (penyebaran) (Muqdamien et al., 2021). Penelitian dilakukan di SDN 05 Rantau Selatan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, yang meliputi angket validasi dan angket respon dari siswa kelas 2 SDN 05 Rantau Selatan. Validasi yang dilakukan oleh 2 dosen fakultas Tarbiyah dan 1 guru kelas 2 SD, serta angket respon 20 siswa kelas 2A terhadap kelayakan media komik yang telah peneliti kembangkan.

Analisis data yang digunakan agar dalam mendapatkan suatu produk yang layak atau ang relevan digunakan sesuai dengan kriteria kevalidan suatu media. Untuk pemberian skors dalam uji kelayakan media dan materi yang digunakan adalah skala likert. Penulis memilih skala likert untuk melihat minat dari pada responden (Bakar et al., 2015).

Tabel 1. Deskripsi Skala Likert

Skala	Deskripsi
1	Tidak relevan/tidak baik
2	Kurang relevan/krang baik
3	Cukup relevan
4	Relavan/Baik
5	Sangat relevan/sangat baik

Adapun rumus untuk menghitung nya adalah sebagai berikut;

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan;

x = Skor rata-rata responden

$\sum x$ = Jumlah skor responden

n = Jumlah responden

Tabel 2. Indeks Persentase

Persentase	Kriteria
$0 \leq N < 20\%$	Tidak relevan/tidak baik
$20\% \leq N < 40\%$	Kurang relevan/krang baik
$40\% \leq N < 60\%$	Cukup relevan
$60\% \leq N < 80\%$	Relavan/Baik
$80\% \leq N < 100\%$	Sangat relevan/sangat baik

Dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan penilaian dosen dan walikelas 2A SDN 05 Rantau Selatan terhadap media

komik “Tugasku Sehari-hari” dan angket respon siswa kelas 2A. Media komik “Tugasku Sehari-hari” dinyatakan layak apabila semua aspek dalam angket mendapatkan skala penilaian 4 – 5 atau setara dengan $80\% \leq N < 100\%$ dengan kriteria relevan/sangat baik. Selanjutnya dilakukan pengembangan media komik, peserta didik diminta untuk membaca komik pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD/MI.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan ini berupa produk media pembelajaran Komik “Tugasku Sehari-hari” yang menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*, adapun tahapan yang sudah dilakukan oleh penulis diantaranya;

Awal pengembangan yang dilakukan tahap *define* (pendefinisian) yang mana seperti kegiatan analisis pustaka dan analisis lapangan. Untuk hasil dari tahap *design* ini yaitu dengan penyusunan yang dilakukan dalam tahap *design* awal pada media komik “Tugasku Sehari-hari” yang mendapatkan masukan serta saran dari para validator dalam memvalidasi media komik yang dilakukan oleh para validator yaitu 2 dosen (ahli materi, ahli media) dan guru kelas 2A. Hasil yang didapatkan dari para validator adalah kritik serta saran dalam uji validasi komik “Tugasku Sehari-hari” dan kemudian di ujicoba kan kepada 20 siswa kelas 2A SDN 05 Rantau.

Pada tahap selanjutnya dilakukan pada tahap perancangan, pada tahap perancangan ini dilakukan perancangan terhadap produk yang akan diciptakan. Penulis terlebih dulu membuat kisi-kisi berupa instrument penilaian berupa instrument validasi uji ahli materi, instrument validasi uji ahli media, dan instrument validasi uji guru kelas 2A SDN 05 Rantau Selatan, dan angket respon siswa terhadap membaca dengan menggunakan media komik pembelajaran “Tugasku Sehari-hari”.

Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan komik dengan penggunaan aplikasi *Comic Page Creator*. Produk komik dibuat dengan proses edit tokoh animasi, pencarian latar belakang yang sesuai dengan alur cerita sehingga terciptalah komik dengan judul “Tugasku Sehari-hari”



Gambar 2. Desain Media Komik

Setelah terlaksananya seluruh tahap *design* (Perancangan), Penulis melakukan validasi media komik “Tugasku sehari-hari” yang dilakukan oleh dosen fakultas Tarbiyah dan guru

kelas 2A SDN 05 Rantau Selatan validasi ini berguna untuk menilai kelayakan media komik yang telah dikembangkan. Adapun data hasil daripada validasi media oleh ahli media dan ahli materi serta guru kelas 2A yang disajikan dalam tabel;

Tabel 3. Indeks Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Kriteria
1	Relevansi media dan materi	5	Sangat relevan/sangat baik
2	Keakuratan dari media dan materi	5	Sangat relevan/sangat baik
3	Kelengkapan dari media dan materi	5	Sangat relevan/sangat baik

Lantas berdasarkan tabel 3, kelayakan media komik “Tugasku Sehari-hari” dengan skala nilai 5 “Sangat Baik”. Penggunaan media komik untuk membantu siswa dalam melakukan proses belajar membaca juga sangat baik untuk digunakan.

Tahap yang terakhir adalah tahap penyebaran (Disseminate). Pada tahap ini penulis tidak menyebarkan produk komik karena media komik hanya sebatas memuat materi pelajaran yang diajarkan saja demi meningkatkan kemampuan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini hanya menghasilkan produk berupa prototipe media pembelajaran.

Sebagaimana diketahui bahwa guru kelas lebih menyukai belajar membaca menggunakan buku pelajaran saja dan belum sepenuhnya guru kelas dapat menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan hasil analisis yang penulis lakukan, bahwa kebutuhan para peserta didik, peserta didik sangat tertarik jika belajar membaca menggunakan media yang ditampilkan seperti media komik pembelajaran yang dibuat oleh penulis untuk meningkatkan kemampuan membaca para peserta didik. Maka dari itu, media komik pembelajaran yang berjudul “Tugasku Sehari-hari” merupakan produk yang berhasil dilakukan dari adanya penelitian ini. Media komik “Tugasku Sehari-hari” yang sebagai media untuk membantu para guru dalam melakukan proses belajar membaca para peserta didik. Karena yang diketahui bahwa peran guru 3M yaitu; Mengajar, melatih dan membimbing. (Utami, 2020) diketahui bahwa manfaat dari media pembelajaran bagi guru adalah guru akan merasa terbantu berkenaan dengan mata pelajaran yang disajikan secara teliti dan cermat (Karo-Karo S et al., 2018).

Media komik pembelajaran yang berjudul Tugasku Sehari-hari yang penulis buat dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Tokoh ataupun karakter dalam komik tersebut dibuat sendiri yang memanfaatkan fitur yang ada pada aplikasi *Comic Page Creator*, penggunaan *background* juga menjadi daya tarik bagi pembaca, dimana *background* diperoleh dari Google. isi materi yang digunakan dalam komik tersebut berisikan materi Bahasa Indonesia dan matematika, yang mana materi tersebut digunakan dalam tiap percakapan yang dilakukan oleh para tokoh komik sehingga para pembaca dapat lebih memahami isi materi yang disajikan, guna dapat meningkatkan kemampuan membaca para peserta didik.

Setelah produk (komik) selesai dibuat, dilakukan lah proses validasi untuk ahli media dan ahli materi dengan beberapa validator yaitu dengan 2 Dosen FITK UINSU dan 1 Guru Kelas SDN 05 Rantau Selatan. Skor rata-rata validasi ahli media 95% dengan kategori Sangat relevan/sangat baik. Setelah dilakukannya validasi terhadap validator selanjutnya dilakukanlah uji coba produk yang dilakukan pada tanggal 17 – 20 Mei pada peserta didik kelas II SDN 05 Rantau Selatan. Adapun nilai yang didapatkan untuk proses belajar membaca menggunakan

media komik tersebut berkisar 95% masuk dalam kategori sangat relevan/sangat baik. Sebelum melakukan percobaan membaca dengan menggunakan komik, penulis melakukan percobaan membaca dengan menggunakan buku tematik yang mereka punya, untuk hari selanjutnya dilakukanlah proses membaca menggunakan komik sebagai bahan bacaan yang di gunakan para peserta didik kelas II SDN 05 Rantau Selatan. Dengan selesainya percobaan pada hari pertama membaca menggunakan Buku Tematik dan hari Kedua menggunakan media komik “Tugasku Sehari-hari” para siswa lebih antusias melakukan proses membaca pada buku komik. Terlihat jelas pada angket yang penulis buat untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik yang penulis buat.

Komik mempunyai potensi yang besar dalam media pembelajaran. Kombinasi dari gambar dan teks yang dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, sedangkan karakter yang berada dalam komik digunakan sebagai aplikasi untuk dapat menanamkan nilai-nilai karakter. (Saputro et al., 2015). Baik dari hari pertama hingga hari akhir dalam proses penelitian ini berlangsung para peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga adapun kelebihan dan kekurangan dari pengembangan media komik “Tugasku Sehari-hari” ialah; media komik dapat mengarahkan minat membaca para peserta didik secara menarik, media komik dapat mengembangkan minat membaca para peserta didik. (Nugraheni, 2017) namun selain ada kelebihan dari media komik, adaapula kelemahan dari media komik, yaitu; hanya membahas mengenai 1 materi saja (Azizi et al., 2018). Tidak semua peserta didik dapat melakukan proses belajar yang efektif dengan gaya visual (Kustianingsari et al., 2015).

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan di SDN 05 Rantau Selatan yaitu media pembelajaran komik “Tugasku Sehari-hari”. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media serta guru kelas II SDN 05 Rantau Selatan, maka media pembelajaran Komik menggunakan aplikasi *Comic Page Creator* Dengan judul Komik Tugasku Sehari-hari sangat layak digunakan untuk pembelajaran dan media pembelajaran komik tersebut mendapat respon yang sangat baik dan dengan pengembangan media komik pembelajaran tersebut, para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan membaca dari para penggunanya yaitu para peserta didik Kelas II SDN 05 Rantau Selatan.

Tampilan media komik “Tugasku Sehari-hari” yang membuat peserta didik tertarik dalam melakukan proses membaca. Peranan utama media komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik dalam membaca. Komik disebutjuga sebagai jembatan untuk meningkatkan minat membaca para peserta didik, media komik yang disajikan bukan hanya sekedar media hiburan tetapi juga dapat menjadi media dalam mendidik dan mengajar peserta didik.

Kesimpulan

Kelayakan dari media komik pembelajaran berdasarkan pada penilaian yang diberikan dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas 2 SDN 05 Rantau Selatan masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media komik pembelajaran yang dibuat oleh penulis layak atau relevan digunakan untuk proses penelitian yang dilakukan oleh penulis, serta respon dari 20 peserta didik mendapat rata-rata skor terbesar 95% dengan kategori “Sangat relevan/sangat baik” untuk digunakan sebagai meningkatkan kemampuan membaca siswa SD/MI. penggunaan media komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SD dinyatakan berhasil. Saran dari penelitian yang telah dilakukan; 1) Bagi peserta didik, peserta didik dengan adanya media komik pembelajaran dapat

mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca. 2) Bagi guru, guru sebaiknya menggunakan media untuk bahan dari proses belajar- mengajar yang berlangsung, salah satunya menggunakan media komik pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. 3) Bagi pembaca diharapkan dapat untuk megembangkan media komik dengan judul komik pembelajaran dalam tema pembelajaran lain. 4) Bagi peneliti, diharapkan agar lebih termotivasi dalam meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pembelajaran dengan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Bakar, Z. A., & Ismail, N. H. A. (n.d.). *Persepsi Dan Sikap Pelajar Terhadap Pendekatan Konstruktivisme Serta Kesan Terhadap Pencapaian Dalam Mata Pelajaran Matematik Di Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia*. 8.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. (March).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.28982>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78.
- Harsiati, T. (2018). Karakteristik Soal Literasi Membaca Pada Program Pisa. *Litera*, 17(1), 90–106. <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i1.19048>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Ikkal Barlian. (2013). Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru. *Jurnal Forum Sosial*, 6(1), 241–246.
- Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/39 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Muqdamien, B. ... Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*,

6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

- 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>
- Puspitorini, R. ... Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd Developing Character-Based Education Comic Media On Integratif-Thematic Learning For Fourth Grade. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1). [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- Srimelisa, D. ... Arief, E. (2019). Kontribusi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Deskripsi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bayang Utara. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 53–61. <https://doi.org/10.24036/103914-019883>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>
- Widyaningrum, I. D. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Loyalitas Pelanggan Hotel Luminor Mangga Besar Jakarta Barat. *Jurnal STEI Ekonomi*, XX(Xx), 1–22.