



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP UNTUK PEMAHAMAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS III MI

Indri Hapsari dan Hidar Amaruddin
Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta
indrihapsari1002@student.unu-jogja.ac.id

ABSTRAK

Literasi merupakan langkah awal bagi suatu individu untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip yang layak digunakan oleh siswa kelas III MI pada mata pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi arah mata angin. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi lima langkah yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Desain Teruji (Respons siswa). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran komik strip yang layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. terbukti dari validasi ahli materi, ahli media, guru, dan respons siswa. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran komik strip arah mata angin dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MI Al Qodir. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran komik strip untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Media komik strip ini layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi dan validasi guru. Berdasarkan respons siswa media ini dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam membaca materi pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik Strip; Keterampilan Membaca; Membaca Intensif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan setiap individu untuk bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini juga disampaikan oleh Prastivi et al (2022) menjelaskan bahwa pendidikan dalam arti luas yaitu proses pembelajaran dalam segala situasi di suatu lingkungan yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan setiap individu tanpa adanya batasan usia. Tentunya untuk mencapai keberhasilan pada proses pendidikan guru mempunyai peran sentral dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu guru juga bertanggung jawab untuk mengarahkan dan membentuk perilaku literasi bagi peserta didik (Dasor et al., 2021).

Literasi merupakan langkah awal bagi suatu individu untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas diri. Peraturan Pemerintah No. 3 Tahun 2017 tentang sistem perbukuan me-

ngemukakan bahwa literasi adalah suatu kemampuan dasar seperti kemampuan mendengarkan, berbicara, berhitung, menulis yang dimiliki seorang individu sehingga dapat menemukan ilmu pengetahuan dan teknologi baru untuk meningkatkan kualitas hidup agar menjadi pribadi yang kuat dan tangguh. Dengan literasi siswa dapat menambah kosa kata baru yang berguna untuk membangun kemampuan berbahasa yang baik.

Bahasa mempunyai peran penting bagi kehidupan sehari-hari, dengan kemampuan bahasa yang baik seseorang dapat menerima dan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan mudah. Selain itu kemampuan berbahasa juga mempengaruhi proses pendidikan maka dari itu bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Selain untuk



memudahkan berkomunikasi bahasa juga menjadi pusat perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa untuk mendukung keberhasilan pembelajaran (Musnar Indra Daulay & Nurmalina, 2021). Bahasa Indonesia adalah bahasa yang bersifat nasional yang dipakai dalam segala kegiatan kemasyarakatan yang berfungsi sebagai alat komunikasi baik dalam bentuk formal maupun informal, salah satunya penyampaian informasi dalam bidang pendidikan (Puspitasari et al., 2017). Penggunaan bahasa Indonesia telah diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 63 Tahun 2019 tentang bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sebagai alat komunikasi, penyusunan dokumen dan memiliki peran dalam berbagai bidang pada kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Jadi tidak bisa dipungkiri bahwa bahasa Indonesia sangat penting diajarkan kepada anak sejak usia dini.

Menurut Widyantara & Rasna (2020) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa memiliki arti suatu kemampuan yang dimiliki seorang individu meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut mereka akan saling berkaitan satu sama lain. Pentingnya keterampilan membaca sangat berpengaruh pada kemajuan bangsa. Namun pada kenyataannya masyarakat kita masih kurang akan kesadaran membaca apalagi dengan adanya perkembangan teknologi yang membuat anak lebih cenderung memilih bermain handphone dari pada membaca buku, hal ini dibuktikan dengan survei PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2022 terkait dengan kemampuan membaca yang menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia rendah, Negara kita mendapatkan peringkat 68 dari 79 negara dengan skor membaca (371), matematika (379), dan sains (398) (Media Indonesia, Desember 2023).

Membaca menjadi suatu pondasi dalam keberhasilan proses pembelajaran, seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesatnya proses pembelajaran dapat dikembangkan agar tidak terkesan monoton dan

membosankan seperti halnya membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Menurut Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), media pembelajaran merupakan suatu alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara cermat dan teliti terhadap suatu bacaan untuk mencari informasi terhadap teks yang dibaca, atau bisa juga mencari informasi untuk dijadikan bahan diskusi (Sartika et al., 2022). Sedangkan menurut Nuryani et al (2022), menyatakan bahwa membaca intensif merupakan suatu kegiatan membaca teks pendek untuk menemukan informasi dan memahami teks secara rinci. Dari pengertian tersebut membaca intensif merupakan suatu kegiatan membaca yang dilakukan secara teliti dan menyeluruh terhadap suatu bacaan guna mendapatkan informasi yang terkandung dalam suatu teks.

Minat baca adalah suatu keinginan yang timbul pada diri seseorang untuk membaca buku pengetahuan, cerpen, koran, majalah, komik, dan lain sebagainya. Menurut Elendiana (2020), minat membaca adalah keinginan dan kemauan yang mendorong kita merasakan suatu ketertarikan untuk menambah wawasan, mendapatkan ilmu pengetahuan atau mencari jawaban atas pertanyaan yang kita miliki melalui kegiatan membaca. Rendahnya kualitas dalam membaca akan berpengaruh dengan pemahaman siswa. Dalam hal ini sekolah diwajibkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Banyak sekali cara untuk meningkatkan pemahaman siswa salah satunya mengembangkan media pembelajaran agar siswa bersemangat untuk belajar. Salah satu upaya yang bisa diupayakan oleh sekolah adalah pengembangan media pembelajaran. Menurut Supriyono (2018), media pembelajaran diperlukan karena siswa Sekolah Dasar masih berpikir secara konkret, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak sangat perlu divisualisasikan sehingga terlihat lebih nyata, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat mencegah terjadinya



verbalisme, membangkitkan nalar secara teratur, sistematis, dan meningkatkan pemahaman pada diri siswa, selain itu proses pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media juga dapat memberikan pengalaman yang bermakna karena siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat pada proses pembelajaran. Salah satunya untuk menyampaikan atau sebagai perantara seorang guru dalam menyampaikan pesan atau mentransfer ilmu kepada peserta didik. Menurut Tafonao (2018), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana, metode dan teknik yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan di lingkungan sekolah. Sedangkan menurut Faqih (2020), media pembelajaran memiliki arti sesuatu hal yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar siswa lebih tertarik dengan materi pelajaran tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Kualitas belajar mengajar akan meningkat dan terasa menyenangkan apabila media yang digunakan tepat dan menarik bagi siswa (Ambaryani & Airlanda, 2017). Dalam pengembangan media tidak cukup hanya mengetahui tentang materinya saja, namun harus melakukan latihan, dan mencoba mendesain media. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi seperti media visual, media audio, dan media audio-visual (Layaliya et al., 2021). Untuk menarik minat baca siswa agar mempermudah pemahaman tentang materi yang disampaikan, pendidik dapat membuat media pembelajaran komik sebagai alat penyampaian materi.

Komik adalah gambar yang disusun secara urut dan terdapat tulisan atau teks di dalamnya serta memiliki alur cerita dan tujuan yang ingin disampaikan oleh orang yang membuatnya (Rahadian & Setiawan, 2021). Komik bisa menjadi sebuah alternatif bagi guru karena siswa tidak akan merasa bosan saat

membaca materi di dalam komik terdapat gambar yang membuat siswa lebih bersemangat dan dapat mempermudah siswa dalam mencerna maksud dari materi yang disampaikan. Selain itu komik juga bisa membantu siswa memahami istilah-istilah asing yang terdapat pada materi arah mata angin.

Anak-anak biasanya lebih tertarik membaca teks cerita bergambar dan berwarna dari pada teks yang disajikan secara polos atau hanya berbentuk tulisan saja hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Suparman et al (2020) menyampaikan bahwa, penyajian media pembelajaran komik berpengaruh positif terhadap minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Dengan menciptakan media bahan ajar yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa hal ini juga berfungsi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis, melafalkan intonasi, dalam percakapan (Amaruddin et al., 2018). Berdasarkan hasil pengamatan di kelas III MI Al Qodir, kurangnya nilai keterampilan membaca peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan kurangnya variasi dalam media pembelajaran, siswa merasa bosan karena teks pada bacaan terasa panjang dan kurang menarik akibatnya siswa kurang memahami apa yang sedang dipelajari. Pembelajaran hanya mengacu pada buku paket dan lks, pada saat anak-anak dirasa mulai bosan dengan pelajaran guru mengajak siswa melakukan *ice breaking*. Dari hasil observasi peneliti rata-rata keterampilan membaca siswa kelas III di MI Al Qodir masih ada yang di bawah rata-rata.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk komik strip untuk pemahaman membaca intensif siswa kelas III MI. Pengembangan media pembelajaran komik strip ini diharapkan dapat menjadi sarana pendamping guru sebagai alat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan. Selain itu, pada saat siswa menggunakan media komik strip ini, pembelajaran dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas.



METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Eny Winarsih et.al (2021) mengemukakan bahwa *research* memiliki arti suatu upaya untuk memperoleh fakta melalui proses pengumpulan data dengan menjawab suatu pertanyaan untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan *development* merupakan kegiatan merancang dan menguji eektivitas produk baru atau memperbaiki produk. Sedangkan menurut Sugiyono (2022) metode penelitian dan pengembangan adalah suatu cara peneliti untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan secara ilmiah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian *research and development* adalah suatu proses peneliti dalam suatu penelitian yang dilakukan secara ilmiah dengan meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji kesesuaian produk dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran komik strip.

Prosedur penelitian dan pengembangan teknik Borg and Gall Menurut (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa model prosedural Borg and Gall dibagi menjadi empat jenis yaitu meneliti tanpa menguji, tidak meneliti tetapi menguji, meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada, serta meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada. Dalam penelitian ini peneliti memilih jenis pertama yaitu meneliti tanpa menguji untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip. Adapun tahapan dalam penelitian ini antara lain: 1) Potensi dan masalah, 2) Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Desain Teruji. Jadi dalam penelitian ini peneliti melalui tiga langkah penelitian yaitu studi pendahuluan, validasi ahli, dan desain teruji (respons siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III MI Al Qodir. Permasalahan yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran yang

digunakan guru dalam pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat baca siswa saat membaca materi pelajaran khususnya pada teks yang terlalu panjang. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa, langkah selanjutnya peneliti mendesain produk, merancang gambar, alur cerita dan isi komik berdasarkan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya tahap pengujian produk oleh para ahli untuk perbaikan produk sebelum uji coba produk (respons siswa). Masukan dan saran dari validator digunakan peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar layak digunakan. Hasil skor validasi dari para ahli disajikan pada table di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Skor Validasi Para Ahli dan Respons Siswa

No.	Validasi dan Respons Siswa	Hasil	Kriteria
1.	Validasi Materi	3	Sesuai
2.	Validasi Media	3,7	Sangat Sesuai
3.	Validasi Guru Kelas III	3,6	Sangat Sesuai
4.	Respons Siswa	3,8	Sangat Sesuai

Hasil analisis deskriptif ini dibuktikan melalui hasil uji dari validasi materi yang memperoleh persentase skor 3 dengan kategori “Sesuai”, validasi media memperoleh persentase 3,7 dengan kategori “Sangat Sesuai”, validasi guru kelas III memperoleh persentase 3,6 dengan kategori “Sangat Sesuai”, dan dengan respons siswa yang mendapat persentase yang sangat tinggi yaitu 3,8 dengan kategori “Sangat Sesuai”. Dari hasil perolehan skor dari para ahli dan respons siswa tersebut, media ini sudah sesuai dengan kebutuhan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Desain komik strip yang dikembangkan disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Media Komik Strip

Hasil analisis penelitian ini adalah media komik strip ini telah memenuhi kriteria para ahli materi, ahli media, guru kelas III, dan siswa kelas III MI yang berjumlah 19 siswa. Oleh karena itu media komik ini dianggap layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan suatu penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang menghasilkan produk komik strip muatan materi Bahasa Indonesia dengan judul *Arah Langkah*. Adanya pengembangan produk ini berdasarkan analisis kebutuhan yang ada di MI Al Qodir, yaitu media yang digunakan dalam proses belajar mengajar terbatas hal ini menyebabkan siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal membaca. Siswa kurang tertarik dan merasa bosan saat membaca hal ini disebabkan karena teks bacaan yang terlalu panjang dan tidak bergambar. Jadi, penting sekali adanya media dalam membantu proses belajar mengajar. Hal ini juga disampaikan oleh Sapriyah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Menurut Magdalena et al., (2021) ada beberapa cara untuk merancang media pembelajaran agar media tersebut efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran antara lain. (1) Media harus dirancang secara jelas dan sederhana agar mudah dipahami siswa, (2) Media yang dibuat harus sesuai dengan materi pokok yang akan dipelajari, (3) Media hendaknya tidak terlalu rumit dan tidak membingungkan bagi siswa, (4) bahan untuk membuat media pembelajaran mudah didapat

tanpa mengurangi fungsi dan makna dari media itu sendiri, (5) media yang dibuat dapat berupa gambar, bagan berstruktur, video, dan lain sebagainya.

Adanya media pembelajaran tentunya memiliki tujuan, menurut Bua (2022) penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar. Selain itu, Gandamana & Rezeki (2020) mengemukakan bahwa tujuan adanya media dalam pembelajaran yaitu untuk menunjukkan hal-hal yang bersifat abstrak dengan harapan melalui media siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan tertarik dengan materi yang diajarkan. Jadi dapat diartikan tujuan media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah proses belajar mengajar agar siswa dapat dengan mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada kedua kelas dengan metode wawancara dan observasi dan melakukan analisis kebutuhan yang ada di lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang ada di dalam kelas sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Untuk mengetahui media yang cocok peneliti melakukan pencarian dari berbagai sumber, seperti jurnal, skripsi terdahulu, google dan youtube sebagai bahan referensi pengembangan produk media pembelajaran komik strip.

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran komik strip yang berjudul *Arah Langkah* yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Media komik strip ini bercerita tentang dua sahabat yang melakukan petualangan menyusuri hutan dan mereka lupa arah jalan pulang, namun pada akhirnya mereka dapat kembali menemukan arah jalan pulang karena mengetahui arah mata angin dan berkat bantuan kompas. Cerita ini dikembangkan atas dasar kebutuhan yang ada di lapangan dan sesuai dengan KI, KD, serta tujuan pembelajaran yang ada di semester 2, tema 8 Praja Muda Karana, Sub tema 4 Aku Suka Berkarya, materi tentang Arah Mata Angin.



Pada tahap uji coba produk, evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru kelas III, dan respons siswa. Hasil dari uji coba para ahli media, ahli materi, dan guru kelas III menunjukkan skor tinggi dalam pengembangan produk sehingga produk layak dikembangkan lebih lanjut. Selain itu hasil dari repon siswa menunjukkan bahwa media ini sangat positif dalam meningkatkan minat baca terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi arah mata angin.

Pada tahap revisi produk media komik strip arah mata angin sesuai saran perbaikan oleh validator I dan II agar produk yang dihasilkan lebih layak untuk digunakan. Sebelum revisi judul komik terlihat kurang menarik, sehingga ahli media memberikan saran agar mengganti judul agar pembaca tertarik untuk membaca komik. Selain itu cover yang digunakan dalam komik memiliki gambar yang sama dengan isi komik, agar pembaca tidak merasa jenuh ahli media memberi masukan agar memberikan cover yang menarik dan lebih kreatif sehingga gambar pada cover dan isi komik terlihat berbeda. Desain gambar pada penjelasan materi arah mata angin diberikan ilustrasi yang lebih menarik agar peserta didik lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan. Agar mendapatkan gambar yang lebih kreatif peneliti mencari referensi dari berbagai sumber seperti buku, komik online, dan google.

Dalam komik harus ditambahkan percakapan yang bersifat humor agar percakapan tidak terasa garing dan siswa merasa terhibur sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi komik. Selain dari ahli media, produk ini juga terdapat revisi dari ahli materi yaitu mengenai KI, KD, dan tujuan pembelajaran agar sesuai dengan materi yang disampaikan kepada peserta didik karena sebelum direvisi terdapat beberapa poin yang belum sesuai, sehingga menurut ahli materi perlu adanya revisi.

Pada hasil penelitian ini respons siswa sangat positif terhadap media pembelajaran komik strip terutama pada materi arah mata angin. Hal ini dibuktikan dengan hasil respons siswa dan berdasar-

kan penelitian terdahulu bahwa siswa cenderung lebih tertarik belajar menggunakan komik strip dari pada buku paket dan lembar kerja siswa. Tentunya hal ini menjadikan suatu tantangan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Di era yang serba digital ini tentunya sangat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran, guru sangat mudah mengakses berbagai situs mengenai pengembangan media melalui internet. Hal ini juga disampaikan oleh Sulistyarini & Fatonah (2023) bahwa hadirnya teknologi digital ini dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Mengingat peran guru sangat berpengaruh dalam memajukan suatu negara Lubis (2020) mengemukakan bahwa peran guru dalam pendidikan antara lain. Guru berperan menjadi fasilitator, inspirator, imajinasi, motivator, kreativitas, empati sosial, dan sebagai pengembang nilai-nilai karakter yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Semua ini dilakukan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi dunia industri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik strip materi arah mata angin dengan judul Arah Langkah. Media komik strip ini dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji dari validasi materi yang memperoleh persentase skor 3 dengan kategori "Sesuai", validasi media memperoleh persentase 3,7 dengan kategori "Sangat Sesuai", validasi guru kelas III memperoleh persentase 3,6 dengan kategori "Sangat Sesuai", dan dengan respons siswa yang mendapat persentase 3,8 dengan kategori "Sangat Sesuai".

DAFTAR PUSTAKA

Amaruddin, H., Haryadi, & Setianingsih, E. S. (2018). *Pengembangan Komik Berbasis Kearifan*



- Lokal sebagai Media Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. 247(Iset). <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). *Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. 3(1), 19–28. <https://doi.org/https://media.neliti.com/media/publications/122239-ID-pengembangan-media-komik-untuk-efektifit.pdf>
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Dasor, Y. W., Mina, H. M., & Sennen, E. (2021). Peran Guru dalam Gerakan Literasi di Sekolah Dasar. *Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 19–25.
- Elendiana, M. (2020). *Upaya Meningkatkan Minta Baca Siswa Sekolah Dasar*. 2(1).
- Faqih, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*. 7(2), 27–34.
- Gandamana, A., & Rezeki, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45.
- Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023. [https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL penelitian Program for International,%2C dan membaca \(371\)](https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL%20penelitian%20Program%20for%20International,%2C%20dan%20membaca%20(371))
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Lubis, M. (2020). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 0–5. <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i2.4264>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, Khoirunnisa, & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Musnar Indra Daulay, & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Nuryani, G. D. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recited, Review) Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas 4 SDN Tambakromo 1 Geneng. VII(1)*.
- Puspitasari, A., Sastra, F., & Indonesia, U. M. (2017). *Menumbuhkan Bahasa Indonesia Yang Baik dan Benar dalam Pendidikan Dan Pengajaran*. 16(2), 81–87.
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). *Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pendahuluan*. 11(2), 136–145.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sartika, R., Yusandra, T. F., & Satini, R. (2022). PKM Smp Negeri 12 Padang Dalam Penerapan Media Pembelajaran Dan Teknik Membaca Intensif Pada Keterampilan Teks Laporan Percobaan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 170–174. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i2.3521>



- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); 5th ed.). Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2023). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. In *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 2(2).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. 2(1), 23–27.
- Widyantara, & Rasna. (2020). *Penggunaan Media Youtube Sebelum dan saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik*. 9(2).