



Pengembangan Media Buku Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 12 Cakranegara

Putri Dhika Kusuma Ningsih¹, Nurul Kemala Dewi², Muhammad Syazali³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1168>

Article Info

Received: 18 June 2025

Revised: 14 July 2025

Accepted: 16 July 2025

Correspondence:

Phone: +6285337577629

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media buku komik sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II. Media pembelajaran konvensional yang selama ini dimanfaatkan di SDN 12 Cakranegara kurang melatih kemampuan membaca peserta didik, ini berdampak pada rendahnya kemampuan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut diputuskan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yaitu buku komik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Cakranegara dengan 34 orang peserta didik kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku komik sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca mendapatkan 93.73% dari ahli materi dan 92.42% dari ahli media dengan kriteria sangat valid berdasarkan uji kevalidan produk, 87.99% dari respon kelompok kecil dan 87.43% dari respon kelompok besar dengan kategori praktis serta 98.82% dengan kategori sangat praktis dari respon guru berdasarkan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa buku komik yang dikembangkan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Keywords: Buku Komik, Kemampuan Membaca, Pengembangan

Citation: Ningsih, K., D., P., Dewi, K., N., & Syazali, M. (2025). Pengembangan Media Buku Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 12 Cakranegara. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1232-1238. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1168>

Pendahuluan

Pendidikan ditafsirkan sebagai tindakan yang direncanakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif guna mengembangkan potensi peserta didik, serta memiliki pengetahuan spiritual, pengendalian diri dan kecerdasan untuk bangsa dan negara penjelasan tersebut menurut Simarmata (dalam Tiolung et al., 2023). Dalam proses pendidikan, pertukaran informasi atau pengetahuan yang diperoleh dari kemampuan membaca tidak dapat dihindari. Menurut Sartika (dalam Siskawati & Ramadan, 2022) Membaca adalah aktivitas yang dilakukan untuk memahami huruf dalam kata dengan menggunakan suara atau nada yang sesuai dengan bacaan serta membaca juga dapat memperoleh kesimpulan dari teks yang dibaca. Dengan membaca

akan menambah pengetahuan baru, kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Tanjung et al., 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas II, peneliti menemukan terdapat 34,2% peserta didik yang belum lancar membaca dan terbata-bata saat membaca, hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak dapat membaca kata dan kalimat pada sebuah teks dan ada juga yang kesulitan membedakan bentuk huruf. Hal tersebut terjadi karena kurangnya minat membaca peserta didik dan tingkat keterbacaan buku yang berkaitan dengan kurangnya jumlah kalimat dan kosakata yang digunakan (Marliana & Subrata, 2023). Kurangnya minat membaca peserta didik disebabkan oleh penggunaan media yang

digunakan oleh guru, dalam mengajar membaca peserta didik haruslah media-media yang menarik minat peserta didik seperti media yang memiliki gambar dan berwarna-warni agar dapat menarik perhatian peserta didik (Widodo et al., 2020). Akan tetapi pada kenyataannya penggunaan media dalam membaca yang di gunakan oleh guru kelas II di SDN 12 Cakranegara masihlah media baca yang konvensional berupa lembar bacaan fotokopian tanpa gambar dan ilustrasi yang mendukung serta berwarna-warni.

Menurut Hayati (dalam Sarnia et al., 2024) Kehadiran media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran secara maksimal, karena media merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kedudukan media pembelajaran dalam proses membaca sangat penting, bagian ini sangat penting dimana perlu mendapatkan perhatian dari para guru, dalam memfasilitasi proses belajar mengajar guru perlu menyadari pentingnya media yang akan digunakan dalam membantu peserta didik, Miftah (dalam Wulandari et al., 2023). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, media yang digunakanpun bukan sekedar sebagai alat untuk penyampaian informasi melainkan diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan simpati peserta didik untuk belajar (Kusuma et al., 2024). Oleh karena itu penentuan media harus benar-benar tepat agar target pembelajaran yang diharapkan dapat cepat tercapai. Pemanfaatan media yang tepat akan membantu efektivitas, efisiensi dan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat media baca yang inovatif dan menarik, sehingga mampu menarik minat peserta didik dengan memanfaatkan media salah satu yang dapat digunakan yaitu buku komik.

Media buku komik merupakan salah satu media visual komunikatif yang digunakan dalam membaca, karena penyajian media buku komik dapat membuat peserta didik fokus dan menghasilkan suasana membaca yang menyenangkan, media buku komik adalah media pembelajaran berupa gambar dan tulisan menarik yang dapat dilihat dan dibaca (Putra & Milenia, 2021). Buku komik adalah jenis buku yang mengungkapkan suatu karakter kartun yang memerankan sebuah cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dalam bentuk gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada pembaca, Hidayah dan Rifky (dalam Hidayah et al., 2024). Pemilihan media buku komik sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca karena media buku komik

memiliki kelebihan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui gambar yang berwarna, sehingga memiliki daya tarik bagi peserta didik sekolah dasar untuk membaca (Lestari et al., 2022). Menurut Daryanto (dalam Arwati & Oktaviani, 2023) secara empiris peserta didik lebih tertarik untuk membaca buku bergambar dari pada buku teks biasa. Melalui ekspresi yang ditampilkan pada komik akan membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, dengan membaca komik juga dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata yang lebih banyak daripada peserta didik yang tidak menggunakan komik. Hal ini sejalan dengan pendapat Supartayasa dan Wibawa (dalam Icahayati et al., 2024) bahwa komik merupakan salah satu media yang populer dan disukai oleh anak-anak, termasuk peserta didik kelas II Sekolah dasar. Kemudian menurut Hermawan (dalam Icahayati et al., 2024) secara khusus konsumen utama komik adalah anak-anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan masih banyak kalangan mahasiswa perguruan tinggi yang masih sangat menggemari komik

Pengembangan media buku komik untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sudah pernah dibuat oleh sebagian peneliti, diantaranya dilakukan oleh Siskawati dan Ramadan (2022), menyatakan bahwa media komik yang ditujukan untuk peserta didik kelas 2 sekolah dasar digolongkan layak untuk digunakan dengan hasil sebesar 92,18%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rohani dan Anas, (2022) menunjukan bahwa dengan respon siswa sebanyak 20 orang, rata-rata skor sebesar 95% media komik dikategorikan sangat relevan untuk digunakan sebagai meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan juga oleh Rosyida, (2019) menunjukan bahwa media komik dapat dikatakan layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan respon siswa yang sangat baik sebesar 90,5%. Dan penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Koeswanti, (2020) menunjukkan berdasarkan penggunaan media komik nilai rata-rata siswa adalah 70,48, dan setelah penggunaan media komik (posttest), nilai rata-rata meningkat menjadi 80,76 serta uji validitas media komik menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "tinggi" dengan skor rata-rata 3,75 atau 79% sehingga dapat dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca peserta didik.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media buku komik layak untuk dikembangkan dan digunakan pada peserta didik sekolah dasar, hal ini dikarenakan bahwa buku komik memiliki hasil yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yakni dimana penelitian ini mengembangkan buku komik dengan menggunakan alat bantu berupa AI yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam mengembangkan buku komik. Oleh sebab itu, berdasarkan penjabaran tersebut, maka butuh dilakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan Media Buku Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 12 Cakranegara”. Penelitian penting untuk mengetahui tingkat validitas dan tingkat kepraktisan dari media buku komik sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca yang bermanfaat bagi kemajuan lembaga pendidikan, sekolah, guru dan peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Rustandi, 2021). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dilakukan di SDN 12 Cakranegara yang terletak di Jl. Prabu Rangkasari No.153, Abian Tubuh Baru, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan kuesioner (angket).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan produk yang diukur melalui angket validasi materi dan media. Menurut (Pradana & Mawardi, 2021) Untuk mengetahui kevalidan dari skor yang didapatkan, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi

Untuk menginterpretasikan hasil dari validator, yaitu :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Interval (%)	Kategori
81 - 100	Sangat Tinggi
61 - 81	Tinggi
41 - 60	Cukup
21 - 40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

Serta analisis kepraktisan produk yang didapatkan dari angket respon peserta didik dan respon guru. Menggunakan rumus sebagai berikut (Afida et al., 2024) :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal yang ditetapkan

Untuk menginterpretasikan hasil dari respon peserta didik, yaitu :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria Kepraktisan
80% - 100%	Praktis
60% - 70%	Cukup Praktis
40% - 59%	Kurang Praktis
0% - 39%	Tidak Praktis

Untuk menginterpretasikan hasil dari respon guru, yaitu :

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Respon Guru

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
80 - 100	Sangat Praktis
60 - 80	Praktis
40 - 60	Cukup Praktis
20 - 40	Kurang Praktis
0 - 20	Sangat Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa buku komik untuk peserta didik kelas II yang valid dan praktis.

a. Kevalidan Buku Komik

Sebelum buku komik digunakan sebagai media pembelajaran, terlebih dahulu melalui penilaian yang melibatkan dua dosen ahli yaitu Bapak M. Okta Dwi Sastra F. M. Marijo, M.Pd. selaku dosen ahli materi dan Bapak Muhammad Erfan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli media. Menurut Rijal, (2021) buku komik sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid apabila telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan baik secara isi maupun konstruk, karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila produk tersebut bagian-bagiannya didasarkan pada prinsip pengetahuan. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan sehingga menjadi layak untuk diuji coba kepada peserta didik (Rosiana et.al, 2023).

Validasi pada materi dilakukan hanya dalam sekali tahapan untuk memperoleh tingkat kevalidan. Adapun hasil penilaian validator materi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Nilai
1	Kelayakan materi	24
2	Mendorong keingintahuan	9
3	Kemutakhiran materi	5
4	Keakuratan	19
5	Materi berbasis AI	18
Rata-rata		75
Proporsi		93.73%
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4, hasil perhitungan persentase validasi materi menunjukkan bahwa tingkat validasi materi media buku komik pada aspek kelayakan materi sebesar 24 dari skor maksimal 25 point dengan persentase sebesar 96%, aspek mendorong keingintahuan 9 dari skor maksimal 10 point dengan persentase sebesar 90%, aspek kemutakhiran materi sebesar 5 point dengan persentase sebesar 100%, aspek keakuratan sebesar 19 dari 20 point dengan persentase sebesar 96%, dan materi berbasis AI sebesar 18 dari 20 point dengan persentase sebesar 90%. Sehingga dapat dikatakan bahwa persentase kevalidan dari materi buku komik mencapai tingkat keseluruhan persentase kevalidan sebesar 93,73% yang memperlihatkan bahwa dari kelima aspek materi media buku komik mengenai bijak memakai uang “**sangat layak**” digunakan namun dengan catatan harus melalui “**tahapan revisi terlebih dahulu**” sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli materi yakni untuk pada aspek kelayakan materi untuk merevisi tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan pada aspek keakuratan untuk memperbaiki tatanan penulisan ejaan.

Validasi dilakukan dalam dua tahapan dimana pada validasi I sebelum revisi validator hanya memberikan saran dan masukan berupa perubahan jenis huruf yang kaku sehingga kurang cocok digunakan oleh peserta didik kelas II dan masih ada beberapa ilustrasi kosong yang seharusnya ditambahkan beberapa percakapan sehingga ahli media tidak memberikan penilaian pada media buku komik. Kemudian setelah dilakukan perbaikan, pada validasi II setelah revisi validator memberikan penilaian. Adapun pada hasil penilaian dari validator media yaitu:

Tabel 5. Hasil Validasi Media Setelah Revisi

No	Aspek	Nilai
1	Keterpaduan komik	14
2	Bahasa	20

3	Desain dan cetakan komik	45
Rata-rata		79
Proporsi		92.94%
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa skor dari aspek keterpaduan komik sebesar 14 dari skor maksimal 15 point dengan persentase sebesar 93.33%, aspek bahasa sebesar 20 point dengan persentase sebesar 100%, dan aspek desain dan cetakan komik sebesar 45 dari skor maksimal 50 point dengan persentase sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan persentase tingkat pencapaian kevalidan media buku komik pada tahap II berdasarkan hasil penilaian ketiga aspek media buku komik berdasarkan angket ahli media yaitu sebesar 92,94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa buku komik “**sangat layak**” untuk “**diterapkan tanpa revisi**” kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca.

b. Kepraktisan Buku Komik

Menurut Rijal, (2021) suatu produk dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan buku komik dilihat melalui hasil pengisian angket respon peserta didik dan guru setelah buku komik diuji cobakan:

c. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yakni respon peserta didik pada uji kelompok kecil yang diisi oleh 12 peserta didik dan uji kelompok besar yang berisi 22 orang peserta didik selaku subjek penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Nilai
1	Materi	290
2	Media	428
Rata-rata		718
Proporsi		87.99%
Kategori		Praktis

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa pada aspek materi mendapat skor sebesar 290 dari skor maksimal 336 point dan aspek media dengan skor sebesar 428 dari skor maksimal 480 point, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kepraktisan produk media buku komik pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu mencapai 87,99% yang menyatakan bahwa media buku komik praktis untuk diterapkan.

Tabel 7. Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Nilai
----	-------	-------

1	Materi	526
2	Media	782
Rata-rata		1.308
Proporsi		87.43%
Kategori		Praktis

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa pada aspek materi mendapat skor sebesar 526 dari skor maksimal 616 point dan aspek media dengan skor sebesar 782 dari skor maksimal 880 point, maka dapat diketahui tingkat persentase kepraktisan produk media buku komik pada tahap uji kelompok besar yaitu 87,43% yang menyatakan bahwa produk media buku komik praktis untuk diterapkan.

Respon Guru

Tingkat kepraktisan media buku komik berdasarkan angket respon guru dalam uji coba penggunaan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Seluruh Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Materi	0	84	98,82%	Sangat
Media	4			Praktis

Berdasarkan tingkat persentase penilaian guru tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media buku komik materi bijak memakai uang sangat praktis untuk diterapkan dengan nilai 98,82% sehingga media praktis untuk digunakan dengan adanya sedikit revisi pada warna sampul buku komik.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari respon peserta didik serta guru pada aspek materi dan media dapat dikatakan bahwa buku komik bisa dikatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas II sekolah dasar dengan beberapa perbaikan yang dapat ditambahkan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (dalam Darmayanti & Subrata, 2021) bahwa berdasarkan hasil angket respon yang sudah diisi oleh peserta didik dan guru media buku komik dinyatakan praktis karena mendapatkan skor pada skala 81%-100%.

Kesimpulan

Media pembelajaran buku komik untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 12 Cakranegara dikembangkan melalui model ADDIE yang mencakup lima tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penilaian validitas media buku komik untuk

meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sudah dapat dinyatakan valid atau layak berdasarkan perolehan nilai keseluruhan dari aspek materi yaitu 93.73% dan aspek media yaitu 92.42% dan menurut hasil uji coba di SDN 12 Cakranegara menunjukkan bahwa penggunaan media buku komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat praktis dengan nilai yang didapatkan yaitu 98.82% berdasarkan respon guru. Selain itu berdasarkan hasil respon peserta didik dari 34 peserta didik menunjukkan respon yang baik, dengan nilai respon kelompok kecil yaitu 87.99% dan kelompok besar yaitu 87.43%.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak-banyak kepada dosen pembimbing yaitu ibu Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn. dan bapak Muhammad Syazali S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan membantu saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Referensi

- Afida, U. N., Puspitorini, A., Kusstianti, N., & Megasari, D. S. (2024). Penerapan model project based learning terhadap hasil praktik nail art SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 13(1), 1-9. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/download/58405/45526>
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh penggunaan media komik untuk meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran ips. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(2), 121-138.
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10). Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/43413/37282>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.365>.
- Hidayah, N., Intiana, S. R. H., Erfan, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)*, 5(4), 779-789. [10.29303/goescienceed.v5i4.465](https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i4.465)

- Icahayati, K., Yudianta, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310-317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534-542. [10.29303/goescienceed.v5i3.428](https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i3.428)
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815-2822. [10.31004/basicedu.v6i2.2503](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503)
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274-1283. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/53648/42844>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan instrumen penilaian sikap disiplin menggunakan skala likert dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13-29. [10.36088/fondatia.v5i1.1090](https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090)
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43. Diambil dari <https://www.academia.edu/download/84166844/534.pdf>
- Rijal, A. (2021). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 79-90. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5322>
- Rohani, A., & Anas, N. (2022). Pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi comic page creator untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Rosiana, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Pengembangan media literasi fisik (Melifis) bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 964-975. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4707>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550293>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sarnia, S., Japa, L., & Artayasa, I. P. (2024). Pengaruh media pembelajaran kartu bergambar (flash card) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X IPA MA dakwah islamiyah putri kediri Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 86-90. [0.29303/goescienceed.v5i1.296](https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.296)
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507-519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca teks cerita pendek dengan menggunakan metode talking stick pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82-91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>
- Tiolung, V. K., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(13), 730-741. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10149550>
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di sekolah dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Kelislahan*, 11(1), 1-21. Diambil dari <https://scholar.archive.org/work/64gz62v5mzavjl4t5urit7jezy/access/wayback/https://pu>

blikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/download/3457/3189

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/553283010.pdf>