



Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD

Revy Hotmariyani Purba¹, Eunice Widyanti Setyaningtyas²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: revypurba824@gmail.com, eunice.widyanti@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-02 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Comics;</i> <i>RnD.</i>	This study aims to develop comic media as science learning media. This research focuses on the material of alternative energy sources for grade 4 elementary school. The type of research used is Research and Development (RnD) and using the ADDIE model includes the stages of Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Develop), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). Based on the results of research and development, it can be concluded that: Interactive comic media for strengthening the reading literacy of 4th grade elementary school students is suitable for use in learning. This is shown from the results of the material expert validation obtaining a score of 45 with a percentage of 90% in the very high category. The results of the media expert validation obtained a score of 53 with a percentage of 88.3% in the very high category. The results of the validation of language experts obtained a score of 41 with a percentage of 82% in the very high category, so it can be said that interactive comics learning media for strengthening reading literacy for 4th grade elementary school students is feasible and effective in learning reading literacy.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-02 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Komik;</i> <i>RnD.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi sumber energi alternatif kelas 4 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development (RnD)</i> dan menggunakan model ADDIE meliputi tahap Analisis (<i>Analysis</i>), Perancangan (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Develop</i>), Implementasi (<i>Implementation</i>), dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi pakar materi memperoleh skor 45 dengan presentase 90% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar media memperoleh skor 53 dengan presentase 88,3% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar bahasa memperoleh skor 41 dengan presentase 82% kategori sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD, layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran literasi baca.

I. PENDAHULUAN

Literasi membaca adalah kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berfikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Undang undang No 3 Tahun 2017 tentang sistem pembukuan, menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik salah satu program yang dijalankan pemerintah adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang diintegrasikan dengan kurikulum pembelajaran. Literasi membaca penduduk Indonesia belum memiliki budaya membaca seperti halnya penduduk

jepang. Rendahnya minat baca penduduk Indonesia sangat mempengaruhi kualitas bangsa Indonesia, sebab dengan rendahnya minat baca, tidak dapat mengetahui dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan bangsa Indonesia. Untuk dapat mengejar kemajuan yang dicapai oleh negara tetangga, perlu dikaji apa yang menjadikan negara mereka lebih maju dan berkembang. Ternyata negara mereka lebih unggul dalam sumber daya manusianya. Budaya membaca sudah menjadi kebutuhan mutlak dalam kehidupan sehari-hari di negara tersebut.

Pada tahun 2011 berdasarkan survey United Nations Educational, Scientific dan Cultural Organization (UNESCO) rendahnya minat baca ini dibuktikan dengan indeks membaca

masyarakat Indonesia hanya 0,001 (dari ribuan penduduk, hanya ada satu orang yang masih memiliki minat baca tinggi). Kemudian pada tahun 2012 Indonesia berada di posisi 124 dari 187 Negara dunia dalam penilaian indeks pembangunan manusia (IPM), khususnya terpenuhinya kebutuhan dasar penduduk, termasuk kebutuhan pendidikan dan kesehatan. Indonesia sebagai Negara berpenduduk 165,7 juta jiwa lebih, hanya memiliki terbitan buku sebanyak 50 juta per tahun. Itu artinya, rata-rata satu buku Indonesia dibaca oleh lima orang. Sedangkan pada tahun 2013 sebuah lembaga Nirlaba yang bergerak di bidang pendidikan, PISA, merilis hasil survei Indonesia berada di posisi 64 dari 65 negara, itu artinya menempati urutan kedua dari bawah. Selanjutnya pada tahun 2014 Indonesia hanya menerbitkan buku sekitar 24.000 judul buku dengan rata-rata cetak 3.000 eksemplar per judul, maka dalam setahun Indonesia hanya menghasilkan sekitar 72 juta buku. Jika dikomparasikan dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 240 juta jiwa berarti satu buku dibaca oleh 3-4 orang.

Media pembelajaran dalam bentuk komik adalah salah satu media yang dapat mendukung literasi membaca dikalangan anak-anak atau remaja di tingkat sekolah dasar. Media komik adalah sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dibukukan dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Kesenangan peserta didik terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan keterampilan membaca. Komik juga akan membuat peserta didik menjadi senang belajar, sehingga memudahkan peserta didik memahaminya. (Jailani, 2021) menyatakan komik pada umumnya berisikan gambar, teks, dan cerita yang kemudian dicetak menjadi buku berukuran kecil. Menurut (Hurlock, 2020) untuk mendukung keterampilan membaca ada banyak metode atau cara salah satunya adalah media komik. Manfaat dari komik antara lain: 1) Komik membekali peserta didik dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik mengembangkan keterampilan membaca, 3) Peserta didik memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya, 4) Mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.

Rendahnya minat baca memengaruhi kualitas bangsa Indonesia. Sebab dengan rendahnya minat baca, tidak mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Rendahnya minat baca ditinjau dari segi pendidikan mengakibatkan peserta didik tidak kompetitif, tidak memiliki minat dalam belajar, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai, ditinjau dari segi sosial rendahnya minat baca mengakibatkan tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar, ditinjau dari segi teknologi rendahnya minat baca mengakibatkan ketinggalan zaman dan tidak mengetahui permasalahan yang sedang *update*, ditinjau dari segi kebudayaan rendahnya minat baca mengakibatkan tidak adanya rasa peduli terhadap budaya dan tidak mengetahui tentang budaya, oleh karena itu rendahnya minat baca akan mempengaruhi kualitas pendidikan suatu bangsa.

Masalah yang sering dialami peserta didik yaitu kurangnya minat dalam membaca yang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik itu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya malas belajar, kurang motivasi untuk belajar, kehilangan minat terhadap suatu pembelajaran serta kurangnya ketertarikan terhadap sebuah media baca. Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari lingkungan misalnya pengaruh teknologi, game, media sosial yang mengakibatkan rendahnya minat membaca peserta didik sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga beberapa peserta didik sering mengalami kegagalan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sangat mempengaruhi literasi baca peserta didik. Hal ini dapat dilihat ketika guru memberikan materi hanya berfokus pada buku guru dan buku peserta didik yang hanya menampilkan bentuk *teks book* dan gambar seadanya, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini tentu memerlukan pengembangan media literasi yang kreatif, menarik perhatian peserta didik, tidak monoton, mudah dipahami dan tampil beda sehingga meningkatkan minat baca peserta didik tingkat sekolah dasar. Dari permasalahan yang ada, untuk mengetahui lebih jauh bagaimana pengembangan media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas IV SD Negeri Gendongan 01 Salatiga, maka perlu dilakukan penelitian secara ilmiah.

II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini dirancang dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau Penelitian dan Pengembangan. Langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. langkah penelitian menurut (Sukmadinata, 2017) dkk: 189) terdiri atas tiga tahap: 1) Studi pendahuluan yang meliputi studi literatur, studi lapangan, dan penyusunan draft awal produk. 2) Pengembangan, menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* Lynch & Roecker dalam Mahadewi & Sukmana, 2015;83-84). Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Development* karena waktu penelitian yang terbatas 3) Tahap pengujian produk. Teknik analisis data presentase dan kategori untuk menunjukkan kelayakan media. skor hasil pengukuran menggunakan angket tertutup, kemudian dipresentasikan menggunakan rumus berikut ini:

$$Ap = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan

Ap = Angka Presentase
Skor Aktual = Skor yang diberikan validator
Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing masing item

Angka presentase kemudian dikelompokkan menjadi lima kategori yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rentang Skor Uji Validasi Pakar

Interval	Kategori
81-100%	Sangat tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat rendah

Sumber: Sudjono (2007)

Menurut (Mawardi 2014:113) uji validasi materi pembelajaran dapat dikatakan layak diujicobakan apabila presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu > 60%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas IV SD. Pengem-

ban dilakukan melalui 3 tahap yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) pengembangan produk dan 3) pengujian produk. Pada tahap pertama, Langkah ini merupakan bagian penting yang dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Tahap ini terdiri atas studi pendahuluan dan survei lapangan. Studi pendahuluan menghasilkan bahan dasar tentang media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik pada materi IPA sumber energi alternatif. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari teori dan konsep yang berkaitan dengan pengembangan media komik interaktif. Sedangkan survei lapangan bertujuan untuk mengumpulkan data yang ada dilapangan terkait dengan permasalahan dan solusi terkhusus dalam penguatan literasi baca peserta didik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat diketahui pentingnya sebuah media untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang memiliki niat dalam membaca dan masih di temukan peserta didik yang tidak bisa membaca. Walaupun masalah tersebut telah di sadari oleh guru, namun guru belum melakukan pengembangan media yang dapat menanggulangi permasalahan tersebut. Guru hanya melakukan pembelajaran terfokus menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS, seharusnya guru mampu mengembangkan secara mandiri, serta guru masih menggunakan cara lama dapat proses pembelajaran khusus dalam literasi membaca.

Berdasarkan hasil survei bahwa kurangnya literasi membaca siswa dalam pembelajaran kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru melalui literasi membaca. proses pembelajaran literasi membaca seharusnya membuat peserta didik senang membaca isi bacaan tersebut, dengan demikian memudahkan peserta didik untuk memahami isi bacaan dari materi tersebut. Dengan menggunakan media komik membaca lebih menyenangkan karena kalimat yang digunakan dalam materi tersebut menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami peserta didik. Guru juga akan lebih mudah melakukan pembelajaran, karena guru yang mengetahui kondisi nyata yang terjadi pada peserta didik. Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan media komik ini menjadi suatu kebutuhan sekolah atau guru agar pembelajaran lebih menyenangkan. Pada tahap kedua pengembangan media komik adalah upaya perencanaan sebuah media yang menggunakan tematik tetapi

di fokuskan pada materi IPA tentang sumber energi alternatif, materi ini yang disusun menjadi cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah di pahami oleh peserta didik. Media komik dirancang dalam bentuk cetak, yang dilengkapi dengan, sampul luar sesuai dengan materi yang ingin dibahas dalam komik, identitas pembuat, penokohan karakter, isi materi, dan di akhiri dengan kuis. Isi materi yang terdapat pada media komik disesuaikan dengan dengan buku guru dan buku siswa kelas 4 tentang sumber energi alternatif. Perancangan media komik dilakukan peneliti menggunakan aplikasi corel draw. Berikut ini komponen media komik dan hasil desainnya:

1. Menentukan judul dan materi pada media komik

Dalam menentukan judul media komik yang dikembangkan menyesuaikan dengan materi yang di ambil, sehingga judul media komik sesuai dengan kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pelajarannya. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam media komik interaktif ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator dalam media komik

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	<p>3.5.1 Menganalisis berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.</p> <p>3.5.2 Menguraikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.</p> <p>3.5.3 Menuliskan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.</p>

2. Mempersiapkan sumber yang digunakan dari buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 serta mencari sumber atau refrensi yang relevan dari internet.

3. Membuat media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD.

a) Tampilan Cover Komik



b) Tampilan Halaman Materi (Hal. 1-9)



c) Tampilan Halaman Interaktif (Hal. 10)



d) Tampilan Halaman Belakang



Pada tahap ketiga pengujian produk, dilakukan untuk mengetahui hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3. hasil validasri ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa

No	Vali-dator	Skor Ideal	Skor Actual	%	Kate-gori
1	Ahli materi	50	45	90%	Sangat tinggi
2	Ahli media	60	53	88,3%	Sangat tinggi
3	Ahli bahasa	50	41	82%	Sangat tinggi

Dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor dari berbagai aspek sebagai berikut: aspek isi/ materi mendapatkan hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi, aspek keterlaksanaan mendapat hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi. Saran dan perbaikan dari pakar materi: sudah baik, hanya saja perlu di perhatikan KI dan KD agar di dalam membuat materi tidak salah konsep. Hasil validasi ahli media memperoleh skor dari berbagai aspek sebagai berikut: aspek sampul mendapatkan hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi, aspek kualitas tampilan mendapat hasil presentase kelayakan 95% dengan kategori sangat tinggi, aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi, aspek isi media mendapatkan hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli media mendapatkan presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat

tinggi. Saran dan perbaikan yang diberikan pakar media : media baik, hanya saja ada beberapa poin yang perlu diperbaiki pada halaman 4 ahli media menyarankan agar ditambahkan gambar batu bara dan jalan beraspal, untuk memperluas pemahaman peserta didik sehingga melalui gambar tersebut peserta didik akan memahami keterkaitan gambar dengan materi yang akan di sampaikan. Pada halaman 6 pada bagian kincir angin, ahli media meminta agar gambar kincir angin dipindahkan ke sebelah bagian kanan agar bisa terlihat gambar kincir angin dengan jelas, karena pada gambar sebelum di revisi bahwa gambar kincir angin terpotong oleh batasan gambar. dan pada halaman bagian teka-teki terdapat 2 kotak yang kurang sehingga ahli meminta agar dilengkapi pada bagian kotak yang kurang supaya peserta didik yang akan menuliskan jawaban tidak kebingungan.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor dari berbagai aspek sebagai berikut: aspek makna mendapatkan hasil presentase kelayakan 80% dengan kategori tinggi, aspek kelugasan mendapatkan hasil presentase kelayakan 80% dengan kategori tinggi, aspek teknis mendapatkan hasil presentase kelayakan 73,3% dengan kategori tinggi, aspek kreatifitas mendapatkan hasil presentase kelayakan 90% dengan kategori sangat tinggi, aspek interaktif mendapatkan hasil presentase kelayakan 80% dengan kategori tinggi dan rata-rata hasil validasi bahasa mendapatkan presentase kelayakan 80,66% dengan kategori tinggi. Saran dan perbaikan yang diberikan pakar bahasa pada halaman 9: pada kalimat ya, dek di cek lagi yang lebih tepat dek/dik. Agar peserta didik mengetahui ketepatan kata yang digunakan, dan untuk tanda baca harus tepat sehingga tidak membuat si pembaca tidak paham dengan kalimat yang dituliskan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Maka, komik interaktif layak untuk digunakan hal ini sesuai dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pengembangan media komik matematika pada materi pecahan untuk peserta didik kelas V SD Negeri Noborejo 2 efektif digunakan dalam pembelajaran (Prihanto, 2018). Selain itu komik juga dapat dinikmati dengan mudah oleh berbagai kalangan terutama anak-anak serta sangat populer di berbagai negara yang mahal itu dikarenakan dengan tujuan awal komik adalah memberikan hiburan bagi pembaca (Asyhar, Rayandra, 2012:145). Maka dari itu peneliti membuat inovasi pengembangan media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta

didik, dapat dilihat pada interaktif media yang dibuat peneliti dimana peserta didik diajak untuk berpikir kreatif serta inovatif melalui kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalam buku komik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam penelitian dan pengembangan produk yang dihasilkan berupa media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik. Peneliti mengembangkan media ini untuk menguji kelayakan produk dari pakar materi, pakar media dan pakar bahasa agar layak digunakan di sekolah. Pengembangan media komik interaktif ini bertujuan untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi pakar materi memperoleh skor 45 dengan presentase 90% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar media memperoleh skor 53 dengan presentase 88,3% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar bahasa memperoleh skor 41 dengan presentase 82% kategori sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD, layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran literasi baca.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak dalam pendidikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Media ini dapat dijadikan bahan referensi dalam pengembangan khususnya media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik SD dengan mempertimbangkan kelayakan dan keefektifan media.

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Siswa yang gemar membaca komik dapat menambah pengetahuan melalui kegiatan membaca dengan memanfaatkan media komik interaktif sebagai salah satu media pembelajaran. Media komik interaktif dapat meningkatkan literasi baca peserta didik karena dilengkapi

dengan tokoh, teks dan gambar yang menarik sehingga membuat siswa senang membaca.

b) Bagi guru

Salah satu alternatif memudahkan guru dalam mengembangkan keterampilan dan menumbuhkan minat peserta didik dalam membaca serta memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Breidle. (2017). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *jurnal pendidikan*, 188.
- Dalton, M. K. (2021) Fungsi Media Pembelajaran. *jurnal pendidikan*
- Eni Fariyatul Fahyuni. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi. *Jurnal Pendidikan*, 25.
- Fatimah, N. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 153.
- Fitria, Y. F. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan*, 413.
- Graff, H. J. (2020). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Minat Membaca. *jurnal pendidikan*
- Hilma. (2010). Pengembangan Film Dokumenter Sebagai Media Pembelajaran Submateri Gangguan Sistem Ekskresi Kelas Xi Sma . *Jurnal Pendidikan*, 2.
- Hurlock. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Witaos Gunungkidul. *jurnal pendidikan*, 54.
- Indriana. (2011). Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan*, 245.
- Jailani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan. *jurnal pendidikan*, 9.

- Mansyur. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Muhammad, Y. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. kencana: PRENADAMEDIA GROUP.
- Mujahadah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan. *jurnal pendidikan*, 9.
- Mulyatiningsih. (2011). Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 11.
- Prihanto, D. A. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan*, 89.
- Ratnasari, Y. (2015). Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca . *Jurnal Pendidikan*, 19.
- Rivai, S. (2021) Media Pembelajaran komik, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah: *jurnal pendidikan*
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 62.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Scribner dalam Britt, R. &. (2018). Literasi Membaca. *Jurnal Pendidikan*, 13.
- Sugiyono. (2013) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021,). Kerangka Berpikir siswa *Jurnal pendidikan* 17
- Sukmadinata. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Pendidikan*, 35.
- Sukmanasa., E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan*, 184.
- Syah. (2020) Model Pembelajaran Interaktif. *jurnal pendidikan*
- Tri, E. (2017). *Membaca Kritis dan Literasi Kritis*. JABODETABEK: Jakarta: Tira Smart.
- Warsita. (2008). Komik Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 7.
- Wulandari, R (2017) . Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukman Al Hakim Internasional. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wurianto. (2009). Komik Pembelajaran: Sebuah Media Untuk Membangun. *Jurnal Pendidikan*, 3.
- Yaumi, Muhammad. (2012). Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligence*, Jakarta : Dian Rakyat