

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BUDAYA UNTUK PEMBELAJARAN KELAS V SD 1 DERSALAM**

**Amalia Lita Rohmana, Nunik Tri Ayuni Kumalasari, Mila Muhimmatul Alwiyyah, Leon Haslam,  
Rani Setiawaty, Fatikhatus Najikhah**  
*Universitas Muria Kudus*

[202033267@std.umk.ac.id](mailto:202033267@std.umk.ac.id), [202033268@std.umk.ac.id](mailto:202033268@std.umk.ac.id), [zuliyati@umk.ac.id](mailto:zuliyati@umk.ac.id),  
[202033272@std.umk.ac.id](mailto:202033272@std.umk.ac.id), [rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:rani.setiawaty@umk.ac.id), [fatikhatus.najikhah@umk.ac.id](mailto:fatikhatus.najikhah@umk.ac.id)

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik budaya pada materi keberagaman kelas V di SD 1 Dersalam Kudus yang valid serta untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik budaya. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD 1 Dersalam Kudus berjumlah 15 orang peserta didik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan siswa SD untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa komik budaya dengan materi keragaman budaya. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah telah dikembangkan media pembelajaran berupa komik budaya, kelayakan media pembelajaran komik budaya yang telah dikembangkan sangat layak dengan presentase 90% berdasarkan penilaian ahli materi tahap akhir setelah perbaikan, ahli desain dengan presentase 89% dengan kriteria layak, penilaian guru dengan kriteria layak dengan presentase adalah 87,5%, hasil respon peserta didik dengan presentase 87,2% dengan kriteria layak. Kemudian efektivitas media ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar sebelum penerapan media dengan nilai rata-rata 82,67 kemudian setelah penggunaan media menjadi 90, atau bisa dikatakan naik sebesar 8%.*

*Kata Kunci : komik, ips, keberagaman, budaya, pembelajaran.*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Tujuan pembelajaran IPS sendiri adalah untuk membina calon penerus bangsa supaya menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, memahami

konsep, materi dan memecahkan masalah sehingga dapat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari topik- topik tertentu di sekolah yang diukur dengan skor yang diperoleh dari tes yang dilakukan untuk memahami topik-topik tersebut dan untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai tingkat belajar yang optimal atau perlu dilakukan evaluasi. Hasil belajar mencakup keterampilan psikomotorik, kognitif, dan efektif. Domain kognitif terdiri dari pengetahuan (pengetahuan, ingatan), domain efektif terdiri dari menerima (sikap menerima), dan domain psikomotorik terdiri dari keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, dan intelektual (Magdalena et al., 2020).

Berdasarkan hasil Observasi dan Wawancara di kelas V SD 1 Dersalam Kecamatan Bae Kudus ditemukan masih banyak siswa yang masih belum memahami materi tentang Keberagaman Budaya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan pembelajaran yang masih konvensional tanpa banyak melibatkan siswa membuat siswa masih kebingungan dalam memahami materi. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari Keberagaman Budaya di Indonesia, siswa kesulitan memvisualisasikan banyak bentuk dari keberagaman itu sendiri.

Permasalahan ini sama dengan permasalahan sebelumnya, yakni seperti yang ada dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sukmanasa et al., 2017) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pembelajaran IPS masih menggunakan Metode Konvensional dan Media Komik digital belum digunakan secara optimal, selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Ulva, 2017) mengenai pengembangan Media berbasis Komik dijelaskan bahwa hasil media Komik belum dilaksanakan secara optimal dengan hasil persentase validasi ahli 75%. Penelitian yang dilakukan oleh (Henggang Bara Saputro, 2015) tentang pengembangan media komik cukup efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SD dengan kategori sedang. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Astutik et al., 2021) tentang pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS berpengaruh terhadap penguatan pendidikan karakter siswa yaitu dengan kategori sedang.

Untuk mengatasi masalah tersebut, supaya peserta didik dapat memahami materi Keberagaman Budaya secara maksimal, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pembelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik dapat mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru (Asyhari & Silvia, 2016).

Media Pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mendorong keaktifan siswa dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Media Komik Budaya merupakan alternatif yang bisa guru dan siswa gunakan, media Komik Budaya dapat membantu siswa memvisualisasikan materi yang ada dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena disertai dengan gambar yang menarik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Media Komik Budaya kelas V pada materi Keberagaman Budaya. Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya media komik budaya tapi bisa media lain ataupun yang memiliki kesamaan, hal ini sesuai dengan Jurnal (Ariesta, 2018) dalam jurnalnya tentang Media Komik berbasis masalah ditemukan bahwa terjadi kelas yang yang digunakan dengan menggunakan Media meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh (Ais, 2019) dalam jurnalnya tentang media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa ditemukan bahwa media komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan oleh (Budiarti & Haryanto, 2016) dalam penelitian dan pengembangan media komik terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas IV bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Puteri et al., 2022) tentang pengembangan media komik terhadap membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran melalui komik kepada siswa.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan hasil penelitian komik budaya dengan media lain yaitu pada peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and development (R&D). R&D adalah penelitian pengembangan atau proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektifitasan produk. Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk dan mengetahui bagaimana tanggapan guru kelas V dan peserta didik terhadap penggunaan Media Komik Budaya pada materi Keberagaman Budaya kelas V SD 1 Dersalam.

Prosedur penelitian Komik Budaya pada Materi Keberagaman Budaya kelas V menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa komik budaya dicetak sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS dan PPKN dalam materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

Tahapan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dipenelitian ini secara operasional mengadopsi model Borg & Gall yang terdiri dari: 1) potensi dan masalah; 2) mengumpulkan informasi; 3) pengembangan produk; 4) validasi produk; 5) revisi produk; 6) uji coba produk.

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar *pretest* dan *posttest*, lembar penilaian ahli materi serta media produk. Sedangkan analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu Komik Budaya yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media komik.

Pengembangan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas. Apabila terjadi kenaikan nilai antara *pretest* dan *posttest* maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa Komik Budaya berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 1 Dersalam.

Kelayakan dari Komik Budaya ini, diketahui melalui hasil analisis para ahli, yakni : 1) *review* oleh ahli materi; 2) *review* oleh materi bidang desain; dan

3) respon dari guru kelas dan siswa. Dengan cara ini diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk proses selanjutnya.

Hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk Komik Budaya yang dikembangkan. Data mengenai pendapat ahli ini yang sudah terkumpul melalui angket kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket skala likert. Menurut (Suzuki Syofian, Timor Setyaningsih, 2015) skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.

*Tabel 1. Kategori penilaian skala likert untuk validasi materi dan desain media.*

No.	Kategori	Nilai
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Kurang Baik	2
4	Tidak Baik	1

*Tabel 2. Kategori penilaian untuk respon guru dan siswa.*

No.	Kategori	Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji Coba

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru.

#### a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang diperoleh dari potensi masalah ini adalah pada kegiatan

pembelajaran IPS yang masih kesulitan dalam mengajarkan materi keragaman budaya terhadap peserta didik. Guru dalam pembelajaran IPS di SD belum menggunakan media yang tepat untuk materi keragaman budaya ini. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Didalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku yang diberikan oleh sekolah yang berisi materi saja. Akibatnya banyak siswa yang belum dapat menyerap dan memahami isi dari materi. Oleh karena itu, media atau alat peraga ini dapat membantu guru dalam mengajarkan materi keragaman budaya yang ada di Indonesia dan menjadikan media yang dapat menunjang pembelajaran. Menurut (Batubara, 2020) media pembelajaran yang efektif adalah segala bentuk benda dan alat yang dapat digunakan dalam mendukung dan menunjang proses pembelajaran.

b. Mengumpulkan Informasi

Informasi yang diperoleh dari guru kelas V SD 1 Dersalam, dalam pembelajaran IPS belum menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis mencari pengetahuan dan pengalaman yang berada di lingkungan sekitar. Pada saat ini SD 1 Dersalam masih menggunakan media buku yang diberikan dari sekolah serta menggunakan tayangan video dari youtube, maka dengan adanya media pembelajaran komik budaya dapat membantu siswa untuk mengetahui atau mendapatkan pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya, dan dapat menjadikan media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran.

c. Desain Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu mendesain produk awal media pembelajaran komik budaya. Desain dan isi dari produk disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembuatan komik diawali dengan memilih macam-macam keragaman budaya yang ada di Indonesia yang akan ditampilkan sebagai materi pembelajaran. Media pembelajaran komik budaya dibuat dalam bentuk buku komik yang didesain melalui canva.

Pada penelitian ini keragaman budaya yang ada di Indonesia dapat digunakan sebagai

pembuatan komik dengan mengambil judul “Komik Budaya”. Tampilan dari media didesain menggunakan keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, tarian, makanan khas daerah, pakaian, bahasa serta alat musik.



Gambar 1. Sampul Komik Budaya

Dalam mendesain media pembelajaran komik budaya disesuaikan dengan kriteria pemilihan media menurut (Wahyuni, 2018) cara memilih media yang sesuai dengan tema materi yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Sebagai Media Pembelajaran Komik sebaiknya memiliki kriteria sebagai berikut: (1) dapat menyampaikan pesan ke pembacanya, (2) menggunakan bahasa cerita yang mudah dipahami dan ditangkap anak- anak, (3) berisi gambar dan pesan supaya bisa divisualisasikan oleh anak- anak, dan (4) berisi tokoh dan watak agar mudah mengetahui isi cerita.



Gambar 2. Isi dari komik tentang kebudayaan Kalimantan

Pertama yang dilakukan untuk membuat produk yaitu dengan menyusun rancangan atau menentukan sketsa dalam pembuatan komik, dan menyusun dialog. Pada komik budaya ini menceritakan keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia, seperti mengenalkan rupa adat dari setiap daerah, pakaian adat, tarian adat, serta mengenalkan makanan daerah dari beberapa daerah bagian yang ada di Indonesia.

d. Validasi Produk

Setelah membuat produk awal Komik Budaya pada materi Keberagaman Budaya selesai, langkah berikutnya yaitu uji validasi oleh para ahli. Menurut (Fadjeri, A. & Urchayati, 2022) untuk mendapatkan validasi penelitian diperlukan adanya tim ahli untuk mengukur seberapa valid produk yang telah dibuat. Tim ahli terdiri dari ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi terdiri dari angket penilaian yang menggunakan skala likert, Adapun hasil oleh ahli ialah sebagai berikut:

1. Validasi ahli media

Penilaian ahli media pada produk disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.** *Validasi ahli media pada produk*

<b>Aspek</b>	<b>Kategori</b>
Penggunaan Kata	Sangat Baik
Kejelasan Tulisan	Baik
Bentuk Gambar	Sangat Baik
Validasi Gambar	Sangat Baik
Fungsi Media Komik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, hasil penelitian dengan kategori sangat baik pada produk terdapat pada aspek penggunaan kata, bentuk gambar, variasi gambar, dan fungsi media komik dengan nilai 4 dikarenakan dari aspek fisik media komik menggunakan kualitas kertas yang baik dan mudah didapat. Kriteria kejelasan tulisan memperoleh kategori baik dengan nilai 3 karena tulisan yang terlalu kecil dan Panjang. Hasil dari penilaian tersebut merupakan hasil penilaian untuk media pembelajaran komik budaya sebelum direvisi.

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu pada aspek kejelasan tulisan yang terdapat pada komik budaya yang awal ukuran hurufnya kecil diubah menjadi ukuran yang lebih besar supaya dapat dibaca dan memberikan pesan moral di dalam komik budaya.

## 2. Validasi ahli materi

Penilaian ahli materi pada produk disajikan dalam tabel berikut:

*Tabel 4. Validasi ahli materi pada produk*

<b>Aspek</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian Isi Materi dengan Silabus	Sangat Baik
Penggunaan Bahasa	Sangat Baik
Kejelasan Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik
Penggunaan Dialog	Baik
Kesesuaian Isi Materi dengan Kebutuhan Mengajar	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4, hasil dari penilaian dengan kategori sangat baik pada produk terdapat pada aspek kesesuaian isi materi dengan silabus, penggunaan bahasa, kejelasan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian isi materi dengan kebutuhan mengajar mendapatkan nilai 4. Aspek pada penggunaan dialog memperoleh penilaian dengan kategori baik yang mendapatkan nilai 3. Karena pada komik budaya penggunaan dialognya masih sedikit dan masih mengutarakan penjelasan dari materi. Hasil penilaian tersebut merupakan hasil penilaian untuk media pembelajaran komik budaya sebelum direvisi.

### 3. Hasil Respon Guru

Hasil perolehan nilai pada guru saat melakukan uji coba yaitu 87,5% termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga produk pengembangan media komik budaya layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 4. Hasil Respon Peserta Didik

#### a. Perolehan angket respon peserta didik

Hasil perolehan angket respon peserta didik menunjukkan hasil berikut:

#### 1) Dialog yang digunakan pada komik sangat jelas

Nilai	Frekuensi
5	11
4	4
3	0
2	0
1	0

#### 2) Ketertarikan peserta didik terhadap media

Nilai	Frekuensi
5	13
4	2
3	0
2	0
1	0

3) Pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya

Nilai	Frekuensi
5	10
4	5
3	0
2	0
1	0

b. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

*Tabel 5. Data Kuantitatif Pretest dan Posttest*

No	Penilaian	Jumlah	Rata- Nilai	Rata
1	Pretest	1240	82,67	
2	Posttest	1360	90	

Berdasarkan adanya tabel diatas dapat melihat hasil pretest dan posttest dari peserta didik untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Berdasarkan adanya pretest dan posttest terlihat adanya kenaikan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik budaya.

5. Analisis Data

a. Analisis data Kualitatif.

Analisis data kualitatif yang pertama yaitu dari data ahli media. Adapun komentar atau masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu kejelasan dalam tulisan komik budaya atau ukuran huruf yang ada di dalam komik budaya, dan kurang adanya nilai moral yang terkandung dalam komik budaya.

Kedua analisis data dari ahli materi. Analisis ini untuk mengetahui komentar atau masukan yang ada di komik budaya berkaitan dengan materi dan media yang akan dikembangkan. Adapun komentar atau masukan dari ahli materi yaitu perbaikan pada dialog karena masih sedikit dialog pada komik, maka komik budaya diperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi.

Ketiga data respon dari guru dan peserta didik. Adapun komentar atau saran yang diberikan oleh guru yaitu media yang digunakan sudah bagus, karena anak lebih mudah memahami dan lebih menarik perhatian terhadap anak, dan materi sesuai dengan pembelajaran. Adapun respon dari peserta didik mengenai media yang digunakan yaitu medianya bagus, gambar yang digunakan bagus dan lucu- lucu, senang menggunakan media komik budaya.

b. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil perhitungan nilai yang telah dilakukan, maka hasil penilaian masing-masing penilai dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media	90	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	89	Sangat Baik
3.	Respon Guru	87,5	Sangat Baik
4.	Respon Peserta Didik	87,2	Sangat Baik
	Jumlah	353,7	Sangat Baik
	Rata-Rata	88,42	Sangat Baik

Pengembangan media pembelajaran komik budaya untuk menghasilkan kategori media yang layak digunakan melakukan proses bertahap mengikuti Langkah-langkah pengembangan. Langkah pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan dari Borg and Gall. Tahapan yang dilakukan meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Perbaikan Produk, 6) Uji Coba Produk. Setelah melaksanakan 6 tahapan tersebut dilakukan perhitungan keseluruhan penilaian media. Berdasarkan validasi dari ahli media, media Komik Budaya memperoleh nilai dengan presentase 90%, dan 89% berdasarkan penilaian ahli materi. Dari perolehan nilai tersebut media Komik Budaya termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian media Komik Budaya dari guru

kelas V SD 1 Dersalam mendapatkan persentase angket respon guru sebesar 87,5% termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian hasil respon peserta didik mendapatkan persentase 87,2% termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian berdasarkan hasil dari uji coba media pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai hasil pretest sebesar 82,67 dan rata-rata nilai hasil posttest 90. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar menggunakan media naik sebesar 8%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media Komik Budaya layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi keragaman budaya Kelas V sekolah dasar. Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran Komik Budaya. Berikut produk media pembelajaran Komik Budaya yang telah dikembangkan.



Gambar 3. Produk akhir media 1

Penggunaan Komik Budaya berisi tentang budaya yang ada di Indonesia, memuat tentang pakaian adat, rumah adat, tarian, makanan khas daerah, bahasa daerah dan alat musik daerah.



Gambar 4. Produk akhir media 2

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi dan pengembangan yang dikembangkan dalam proses penelitian dan pengembangan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media belajar komik budaya sudah layak difungsikan sebagai media belajar IPS. Kesimpulan berikut dapat ditarik dari studi perkembangan ini:

1. Pengembangan media belajar berupa komik budaya dalam bentuk komik yang dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono, serta dimodifikasi dan dikembangkan melalui proses potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli materi, validasi ahli desain, evaluasi guru, tanggapan siswa, versi produk dan bahan cetak. Komik budaya meliputi standar kompetensi, kompetensi inti, indikator dan materi pembelajaran.
2. Respon siswa terhadap kelayakan komik budaya dalam bentuk komik siap pakai diuji berdasarkan hasil respon siswa terhadap 15 siswa Kelas V SD 1 Dersalam untuk kesesuaian sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ais, R. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Ariesta, F. W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–8.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa*

*Publishing* (Issue October).

Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV.

*Jurnal Prima Edukasia*, 4, 233–242.

Fadjeri, A. N., & Urchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 9–25.

Hengkang Bara Saputro, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF KELAS IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–

72. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)

Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.

Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.

Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Puteri, A., M, F., & Murjainah. (2022). *Media Komik Proklamasi Pemahaman Siswa SD untuk Kemampuan Membaca*. 10(1), 46–53.

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Suzuki Syofian, Timor Setiyaningsih, N. S. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.

Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>