

# Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar

Mohamad Fatih

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
Jl. Masjid No. 22 Kota Blitar, Jawa Timur, Indonesia  
Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: fatih.azix@gmail.com, mohamadfatih@unublitar.ac.id  
mohamad.fatih.2221039@students.um.ac.id

---

## Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada 12 Desember 2022  
Disetujui pada 18 Agustus 2023  
Dipublikasikan pada 19 Agustus 2023  
Hal. 551-566

---

## Kata Kunci:

Komik Narasi; Munulis; Membaca

---

## DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1232>

**Abstrak:** Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Sananwetan 3 Kota Blitar, diperoleh materi teks narasi kurang optimal, kurang minat dalam membaca. Hal ini dikarenakan siswa masih menggunakan buku paket. Oleh karena, itu diperlukan pengembangan komik karakter guna peningkatan minat membaca dan keterampilan menulis. Jenis penelitian menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil uji coba validasi ahli media memiliki presentase 72% kriteria valid, sedangkan validasi ahli materi dan bahasa memiliki nilai 88,3% kriteria sangat valid. Hasil uji coba lapangan minat membaca dan keterampilan menulis siswa memperoleh nilai minat membaca 85,17% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan keterampilan menulis sebesar 79,72% dengan kriteria tinggi.

## PENDAHULUAN

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sanawetan 3 Kota Blitar, menurut hasil wawancara yang di lakukan pada senin 27 Desember 2022 dengan narasumber Ibu Danik, S.Pd. guru kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Mengindikasikan adanya beberapa materi dalam konteks Bahasa Indonesia yang belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa khususnya pendalaman materi teks narasi. Hal ini dikarenakan siswa hanya belajar dirumah (daring) selama pandemi *covid-19* sehingga tidak adanya pembelajaran langsung dalam pemebelajaran Bahasa Indonesia (Fatih, 2023). Guru menyatakan media untuk menunjang pembelajaran adalah gambar/video atau *voice note*.

Media pembelajaran yang digunakan masih seadanya, Karena itu, selama proses belajar, siswa mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya alat bantu pembelajaran, yang mengakibatkan pemahaman yang kurang jelas tentang kemampuan menulis teks narasi. Media tersebut menampilkan audio-visual yang

sangat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, namun budaya literasi siswa menjadi berkurang (Fatih, 2020b). Hal ini terjadi karena siswa hanya belajar di rumah. Pembelajaran Bahasa Indonesia secara langsung juga dilaksanakan sebelum adanya pandemi *covid-19*. Guru menyampaikan selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru hanya menerapkan metode ceramah, metode diskusi, tanya jawab, dan menggali informasi.

Guru menyatakan bahwa media untuk menunjang pembelajaran adalah gambar dan buku kurikulum 2013. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan mengakibatkan budaya literasi siswa menjadi rendah. Di samping tantangan yang dihadapi oleh siswa, para pendidik juga menghadapi beberapa permasalahan dalam pelaksanaan proses belajar di dalam ruang kelas (Fatih, 2020a), beberapa masalah yang dialami guru dalam pembelajaran yaitu 1) belum sepenuhnya memaksimalkan lingkungan sekitar sebagai alat bantu pembelajaran, 2) model pembelajaran yang digunakan kurang dapat menggali pengetahuan siswa (Fatih et al., 2022), 3) Permasalahan pembelajaran dalam minat membaca siswa dan keterampilan menulis narasi yang telah di paparkan di atas, Peneliti bermaksud mengatasi permasalahan dengan merancang media visual berupa komik karakter untuk merangsang minat baca dan keterampilan menulis teks narasi.

Komik merupakan buku yang berisikan karikatur dan percakapan yang teratur. Dimana kebanyakan siswa lebih tertarik membaca buku yang berisi karikatur. Hal ini juga diungkapkan oleh Novitasari (2016) bahwa komik adalah sebuah wujud kartun mengilustrasikan tokoh-tokoh dan menggambarkan alur cerita yang berkelanjutan, saling terhubung dengan ilustrasi, dan diciptakan untuk memberikan hiburan kepada penggemarnya (Fatih et al., 2022) . Olehnya itu peneliti melakukan pengembangan komik karakter sebagai media pembelajaran materi teks narasi.

Saat ini, komik telah mengembangkan peranannya lebih dari sekadar sebagai hiburan bagi para penggemarnya, melainkan komik juga dapat digunakan dalam bidag pendidikan khususnya media untuk mengedukasi siswa. Sebagaimana yang kita ketahui umumnya anak-anak lebih tertarik membaca buku yang bertemakan karakter animasi (Fatih & Firdaus, 2022), Secara tidak langsung, hal ini berpotensi untuk merangsang minat siswa dalam membaca. Media komik karakter ini dapat membantu siswa untuk menggambarkan imajinasi dan ide yang siswa miliki, yang kemudian dituangkan dalam bentuk karya tulisan karangan teks narasi sehingga dapat melatih siswa dalam keterampilan menulis. Selain itu pada komik karakter ini berisi prinsip-prinsip karakter yang bisa diterapkan dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Minat membaca merupakan suatu keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas membaca sesuai dengan keinginannya sendiri (Artikel & Fatih, 2020). Meningkatkan minat membaca siswa guru harus dapat menggunakan media yang menarik serta pembiasaan membaca sebelum memulai. Proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi komunikasi di antara guru dan siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Novitasari (2016), komunikasi adalah metode menyampaikan pesan dalam bentuk yang bermakna, digunakan sebagai panduan dalam berpikir, mengungkapkan emosi, ide, atau informasi dari satu individu kepada individu lain (Fatih, 2020b). Bentuk komunikasi ini dapat terjadi

baik melalui tatap muka langsung maupun melalui bantuan media sebagai perantara.

Komik sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dimana dengan menggunakan komik ini informasi tentang materi pembelajaran dapat tersampaikan secara menaraik kepada siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan membaca, dalam konteks ini pembelajaran merujuk pada suatu proses komikasi anatara siswa dengan bahan ajar yang digunakan komik. Hal ini sejalan dnegan pendapat (Fatih, 2023) menyatakan bahwa komikasi mampu berjalan maksimal jika pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran penting digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian ini menghadirkan konsep terbaru dalam pendidikan dengan menggabungkan unsur visual dan naratif dalam media komik naratif, yang berpotensi untuk memberikan dampak positif pada pembelajaran. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, penelitian ini berupaya menghadirkan alternatif baru dalam meningkatkan kemampuan menulis dan membaca siswa secara holistic. Penelitian ini mengintegrasikan media komik naratif sebagai pendekatan pembelajaran baru, memberikan alternatif yang segar dan menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa.

## **METODE**

Pendekatan perkembangan ini melibatkan tahap penelitian dan pengembangan. Metode merujuk pada pendekatan penelitian yang digunakan guna menciptakan suatu produk dan yang kemudian dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut (Sugiono, 2016). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan sebuah produk yang diharapkan memiliki efektivitas saat diaplikasikan sesuai kebutuhan pendidikan dalam era kontemporer ini. Guna menciptakan produk yang bermanfaat bagi masyarakat secara umum, diperlukan upaya penelitian dan pengembangan yang melibatkan analisis kebutuhan serta evaluasi kelayakan produk. Selain itu, uji keefektifan produk juga menjadi langkah esensial dalam proses ini (Sugiyono, 2015).

Adapun jenis dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Kelebihan dari pendekatan ini terlihat dalam cara kerjanya yang terstruktur. Setiap tahap yang dilakukan selalu merujuk pada tahap sebelumnya yang telah ditingkatkan, dengan harapan menghasilkan produk yang efisien. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena model ADDIE memiliki prosedur yang sistematis dan setiap langkah penelitian dilakukan dengan cara mengacu pada langkah sebelumnya. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama yaitu *analyze*, *design*, *development*, *impletation* dan *evaluation*

### ***Analysis***

Pada proses ini dilakukan analisis terhadap permasalahan permasalahan yang ada dan menentukan kompetensi siswa. Langkah analisis mencakup evaluasi kebutuhan, tinjauan kurikulum, serta penilaian ciri-ciri siswa. Evaluasi kebutuhan dilakukan melalui analisis seluruh alat pembelajaran yang dipakai di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sananwetan 3 Kota Blitar, khususnya media pembelajaran yang di gunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya peneliti akan

mengetahui media yang belum efektif digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Analisis kedua adalah analisis kurikulum yang dilakukan dengan melihat karakteristik kurikulum

### ***Design***

Tahap selanjutnya tahapan *design*. Pada langkah ini, dilakukan penentuan kompetensi dasar, pendekatan, materi pembelajaran, taktik mengajar, serta alat bantu pengajaran. Media komik karakter disusun sesuai dengan kompetensi dasar pada materi teks narasi hal ini telah dibuat dalam Rancangan Penyusunan Pembelajaran. Media komik karakter dibuat menarik dengan perpaduan warna dan karikatur sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media komik karakter yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang telah di sediakan oleh tenaga pendidik, serta dapat digunakan dengan memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakan. Pada media komik karakter ini berisi cerita tentang kehidupan sehari – hari dan bertemakan nilai – nilai karakter bangsa yang dapat digunakan atau di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

### ***Development***

Setelah menyelesaikan langkah desain, tahapan berikutnya adalah tahap pengembangan. Langkah ini melibatkan proses pengembangan media komik karakter. Komik karakter ini dibuat dengan bantuan *software* MS. Word 2013, *Coreldraw 2013*, aplikasi *comika*, dan aplikasi *My WTC*. Selanjutnya, media komik karakter ini diuji validitasnya oleh para ahli yang memiliki keahlian dalam bahasa, media, dan materi. Pelaksanaan validasi sampai media dinyatakan valid dan dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan menulis teks narasi.

### ***Implementation***

Pada tahap implementasi, dilaksanakan uji coba produk yang dikembangkan dalam kegiatan uji coba. Percobaan produk media komik dilakukan pada kelas IV SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Pada tahap ini dilakukan test dengan menguji kevalidan media ini pada peserta didik. Setelah itu dilakukan wawancara serta menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui minat membaca siswa setelah menggunakan media komik karakter. Kemudian dilakukan tes kepada peserta didik untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis teks narasi setelah merasakan penggunaan media buku komik karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.

### ***Evaluation***

Berdasarkan tahap implementasi, media perlu untuk dievaluasi. Evaluasi diperoleh dari hasil wawancara, observasi pembelajaran, serta catatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada langkah evaluasi, dilakukan penyempurnaan akhir terhadap media komik karakter, berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli bahasa serta materi. Evaluasi juga dapat diketahui dengan melihat hasil tes belajar siswa. berdasarkan keseluruhan proses, maka media yang dikembangkan diharapkan valid di gunakan untuk proses pembelajaran khususnya pada kelas V SD materi teks narasi.

## Teknik Pengumpulan Data

### Angket Mengukur Tingkat Kevalidan Media dan Respon Minat Membaca Siswa

Tujuan penggunaan angket dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur tingkat kevalidan media dan mengungkap respon minat membaca yang akan di analisis oleh peneliti. Pada studi ini, kuisioner digunakan untuk mengukur dan menilai dampak penggunaan media komik karakter terhadap minat baca siswa dengan menggunakan jenis angket tertutup.

### Tes Unjuk Kerja Keterampilan Menulis.

Tes merupakan teknik pengumpulan data dengan pengukuran yang sistematis. Hal ini penilaian unjuk kerja dengan mengobservasi aktivitas siswa dalam menjalankan suatu tugas. Pendekatan penilaian ini dianggap lebih autentik daripada pengujian tertulis karena lebih merefleksikan potensi sebenarnya yang dimiliki oleh siswa. Tes unjuk kerja ini digunakan untuk mengukur keterampilan menulis siswa.

### Instrumen Penelitian

Kuesioner adalah metode pengumpulan informasi yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada individu yang diwawancarai. Angket berisi pernyataan yang dirancang berdasarkan standar kualitas media pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Kuesioner akan di isi oleh beberapa validator dan peserta didik guna mengetahui tingkat kevalidan media komik karakter.

Tabel 1. Aspek pada angket penelitian

| No | Aspek       | Data                     | Responden                                | Instrumen       |
|----|-------------|--------------------------|--|-----------------|
| 1  | Kevalidan   | Kevalidan Media / Produk | Ahli Materi<br>Ahli Media<br>Ahli Bahasa | Angket          |
| 2  | Minat       | Minat Membaca            | Siswa                                    | Angket          |
| 3  | Ketrampilan | Ketrampilan Menulis      | Siswa                                    | Tes Unjuk Kerja |

### Teknik Analisis Data

Data hasil penilaian terhadap kevalidan media komik karakter dianalisis secara deskriptif. Metode analisis data dalam studi ini melibatkan evaluasi lembar angket tanggapan siswa terhadap media, angket validasi oleh pakar dalam bidang media dan materi Bahasa Indonesia, serta angket minat baca siswa. Data yang dianalisis mencakup: 1) Menghitung Kevalidan Media Komik Karakter. Kevalidan media berupa angket ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menggunakan *skala likert*. Respon dari partisipan dapat berbentuk pernyataan yang sangat sepakat (SS) dengan nilai 4, sepakat (S) dengan nilai 3, kurang sepakat (KS) dengan nilai 2, atau tidak sepakat (TS) dengan nilai 1. Guna mengukur tingkat kevalidan produk melalui validitas ahli, bahasa dan materi digunakan teknik analisis sebagai berikut. (Fitriyah, 2013).

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan;

- X = Skor rerata seluruh aspek atau setiap aspek  
 $\sum X$  = jumlah skor seluruh aspek yang diberikan validator  
n = jumlah skor maksimal

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media yang digunakan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Pengambilan Keputusan

| Presentase (%) | Kriteria Kevalidan | Keterangan   |
|----------------|--------------------|--------------|
| 80 – 100       | Sangat Valid       | Tidak revisi |
| 66 – 79        | Valid              | Tidak revisi |
| 56 – 65        | Cukup Valid        | Tidak revisi |
| 40 – 55        | Kurang Valid       | Revisi       |
| 30 – 39        | Tidak Valid        | Revisi       |

(Sumber: Setiawati, 2017)

2) Menghitung Minat Membaca Siswa. Minat membaca siswa diukur menggunakan instrumen angket, dimana angket minat membaca diberikan kepada siswa, respon dari partisipan dapat berbentuk pernyataan yang sangat sepakat (SS) dengan nilai 4, sepakat (S) dengan nilai 3, kurang sepakat (KS) dengan nilai 2, atau tidak sepakat (TS) dengan nilai 1. Setelah angket disebar dan diisi oleh siswa, kemudian angket akan dianalisis menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- X = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek  
 $\sum X$  = jumlah skor seluruh aspek yang diberikan responden  
n = jumlah skor maksimal

Presentase didapat disesuaikan dengan pengkategorian yang sudah di tentukan untuk menentukan kategori. Berikut tabel pengkategorian minat membaca:

| Presentase (%) | Kategori            |
|----------------|---------------------|
| 81 – 100       | Sangat Tinggi/ Baik |
| 61 – 80        | Tinggi/ Baik        |
| 41 – 60        | Sedang              |
| 21 – 40        | Rendah              |
| 0 – 20         | Sangat Rendah       |

(Sumber: Meilawati, 2015)

3) Menghitung Unjuk Kerja Keterampilan Menulis Teks Narasi. Keterampilan menulis karangan teks narasi diukur menggunakan lembar kinerja. Adapun kriteria keterampilan menulis teks narasi dilihat dari indikator keterampilan menulis yaitu, Pengungkapan ide, kesesuaian judul dengan tulisan, alur, penokohan, latar, pemilihan kata, dan pemakaian struktur kalimat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran berbentuk buku komik, untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran berbentuk buku komik yang dilakukan ini menggunakan model ADDIE dalam tulisan Sugiyono (2013) terdiri Analisis



(*analyze*), perancangan (*design*), pembuatan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), serta penilaian (*evaluation*).

#### **Analysis (*Identifikasi Temuan Masalah*)**

Tahap analysis yaitu mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. dari hasil wawancara peneliti menemukan permasalahan yang mendasar yaitu, Siswa kurang tertarik dalam membaca buku sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru saat proses pembelajaran, terutama pada materi teks narasi. Media yang digunakan oleh guru yaitu, buku paket kurikulum 2013 sehingga siswa hanya belajar dari buku yang disediakan oleh sekolah dan mendengarkan penjelasan dari guru. Melalui informasi yang diperoleh dari wawancara tersebut, peneliti memiliki kesempatan untuk menganalisis kurikulum, mengevaluasi kebutuhan, dan mengkaji tujuan pembelajaran.

#### **Design (*Perencanaan*)**

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, tahap ini meliputi kegiatan perencanaan pembuatan media pembelajaran buku komik karakter, dimana peneliti mengumpulkan materi berdasarkan kriteria pembelajaran yang akan dikembangkan mencakup elemen pengaturan dan penyajian materi terkait, jumlah karakter dalam komik, serta pola perjalanan cerita yang akan dibuat (pembuatan alur cerita).

#### **Development (*Pengembangan*)**

Tahap pengembangan produk ini adalah tahap dimana instrument angket dan media Komik akan dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang. Sebelum turun ke lapangan untuk melakukan penelitian media komik harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli bahasa dan media. Peneliti terlebih dahulu membuat instrument kevalidan dan instrumen minat membaca sesuai dengan kisi-kisi.

#### **Uji Validasi Instrumen Ahli Materi dan Bahasa**

Proses validasi dijalankan melalui penggunaan lembar instrumen validasi. Evaluasi atas lembar validasi dijalankan oleh Bapak Agus Hermawan, M.Pd, seorang pengajar di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Setelah diperoleh, Langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi guna menentukan validitas setiap komponen instrumen sebelum diterapkan dalam penilaian validitas media pembelajaran berbentuk komik. Telah di ketahui bahwa perolehan total validasi instrument adalah 90% dengan kategori sangat valid , sehingga 15 butir angket ahli materi dinyatakan valid untuk digunakan. Rekapitulasi hasil validasi ditampilkann berupa diagram gambar berikut:



Diagram 1. Hasil validasi angket ahli materi dan bahasa

### Uji Validasi Instrumen Ahli Media

Proses validasi dijalankan melalui penggunaan lembar instrumen validasi. Evaluasi atas lembar validasi dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd, seorang pendidik di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Setelah diperoleh, selanjutnya tiap butir instrumen dianalisis untuk mengetahui kevalidanya media pembelajaran komik. Telah di ketahui bahwa perolehan total validasi instrument adalah 93% memenuhi kategori sangat valid, dengan demikian 17 butir pertanyaan angket ahli materi dinyatakan valid untuk digunakan.



Diagram 2. Hasil validasi instrument ahli media

### Uji Validasi Instrumen Respon Minat Membaca Siswa

Evaluasi validitas dijalankan melalui pengujian instrumen pada 13 siswa kelas IV. Data yang terkumpul dianalisis melalui metode korelasi Product Moment menggunakan aplikasi SPSS, dengan tujuan menilai validitas setiap komponen instrumen sebelum dilakukan uji coba praktis. Hasil validasi Tersaji sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Instrumen Respon Minat Membaca Siswa

| No Item | r Hitung | r Tabel | Kategori |
|---------|----------|---------|----------|
| 1       | 0.785    | 0.576   | Valid    |
| 2       | 0.806    | 0.576   | Valid    |
| 3       | 0.630    | 0.576   | Valid    |
| 4       | 0.786    | 0.576   | Valid    |
| 5       | 0.878    | 0.576   | Valid    |
| 6       | 0.952    | 0.576   | Valid    |
| 7       | 0.895    | 0.576   | Valid    |
| 8       | 0.711    | 0.576   | Valid    |
| 9       | 0.747    | 0.576   | Valid    |
| 10      | 0.674    | 0.576   | Valid    |
| 11      | 0.581    | 0.576   | Valid    |
| 12      | 0.606    | 0.576   | Valid    |
| 13      | 0.728    | 0.576   | Valid    |
| 14      | 0.611    | 0.576   | Valid    |

Berdasarkan tabel tersebut , nilai r hitung > r tabel, maka 14 pertanyaan dinyatakan valid. Sehingga instrumen minat membaca valid untuk di uji cobakan dilapangan. Selanjutnya, untuk mengukur uji realibilitas instrument menggunakan rumus *alpha* . Metode yang dapat digunakan untuk mengukur konsistensi internal dari sebuah tes adalah dengan menggunakan Crobach's Alpha atau koefisien Alpha.

Tabel 4. Hasil realibilitas

| Variabel      | Rxy   | r Tabel | Keterangan |
|---------------|-------|---------|------------|
| Minat Membaca | 0.885 | 0.576   | Reliabel   |

(Sumber : Olahan peneliti, 2021)



Berdasarkan uji reralibilitas melalui program SPSS tersebut, menunjukkan bahwa realibilitas instrumen angket menunjukkan hasil 0.885. berdasarkan tabel interprtasi nilai r maka realibilitas instrument termasuk dalam kategori sangat kuat, sehingga instrument dapat dipercaya ketika digunakan.

### Uji Validasi Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja Keterampilan Menulis

Uji validasi dilaksanakan melalui penggunaan lembar instrumen validasi. Evaluasi terhadap lembar validasi dilakukan oleh Ibu Danik, S.Pd selaku Guru SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Setelah diperoleh, selanjutnya di analisis untuk mengetahui valid tidaknya instrument penilaian tes unjuk kerja keterampilan menulis sebelum digunakan untuk uji coba media pembelajaran komik. Telah di ketahui bahwa perolehan total validasi instrument adalah 92,5% dengan kategori sangat valid , sehingga aspek penilaian pada lembar penilaian tes unjuk kerja keterampilan menulis dinvatakan valid untuk digunakan.



Diagram 3. Rekapitulasi hasil validasi disajikan dalam bentuk gambar

### Penilaian Ahli Materi dan Bahasa

Penilaian uji validitas produk ahli materi / isi dan bahasa dilakukan pada ahli bidang Bahasa Indonesia. Validator materi dan bahas pada media komik karakter ini adalah dosen UNU Blitar ibu Isna Khuni Mu'alimah, M.Pd. Penilaian ahli materi dan bahasa terhadap media komik adalah "Sangat Valid" sesuai dengan tabel yaitu presentase sebesar 88,3%. Nilai tersebut menunjukkan media komik valid digunakan siswa kelas IV SD. Panduan evaluasi dan rangkuman skor disajikan secara komprehensif dalam Bagian Lampiran. Visualisasi rekapitulasi penilaian oleh ahli dalam materi dan bahasa tergambar dalam bentuk grafik batang, yang dapat diobservasi pada ilustrasi.



Diagram 4. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Bahasa

### Penilaian Ahli Media

Validasi ahli media komik karakter adalah dosen UNU Blitar yaitu Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. Data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian.

Berdasarkan data hasil validasi kepada ahli media dapat dikatakan bahwa media komik karakter yang telah di kembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang valid untuk digunakan siswa kelas IV. Fakta ini dapat diverifikasi melalui total skor pada pertanyaan-pertanyaan 1-17 dalam kuesioner yang dievaluasi oleh validator terhadap media komik karakter, mencapai 49 dengan tingkat kevalidan sebesar 72%. Petunjuk penilaian dan rangkuman nilai dipersembahkan secara menyeluruh dalam Lampiran. Gambaran hasil penilaian oleh pakar dalam bidang materi dan bahasa direpresentasikan melalui grafik batang yang tercantum pada ilustrasi.



Diagram 5. Hasil Penilaian Ahli Media

### **Implementation (Implementasi)**

Tahap selanjutnya merupakan implementasi, dimana tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran komik karakter materi teks narasi kepada siswa kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Kegiatan uji coba produk ini peneliti lakukan sebagaimana mestinya, untuk mengetahui respon minat membaca dan menumbuhkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar. Berikut adalah hasil analisis data yang di peroleh dari instrument angket respon minat membaca dan keterampilan menulis.

#### **a) Instrumen Angket Respon Minat Membaca**

Peneliti mengukur angket minat membaca setelah media komik karakter materi teks narasi diketahui kevalidannya dan kemudian diterapkan. Menumbuhkan minat membaca dan keterampilan menulis menggunakan analisis kevalidan digunakan dengan presentase (%). Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 18 siswa, media komik bagi siswa memperoleh presentasae rerata sebesar 85,17% memiliki predikat “sangatt tinggi”, namun hasil perhitungan skor masing – masing siswa diperoleh presentase 75%- 93% dengan kualitas “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”.

#### **b) Penilaian Kinerja Keterampilan Menulis**

Peneliti mengukur keterampilan menulis setelah media komik karakter materi teks narasi diketahui kevalidannya dan kemudian diterapkan. Pengukuran menumbuhkan minat membaca dan keterampilan menulis menggunakan analisis kevalidan digunakan dengan presentase (%). Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 18 siswa, media komik bagi siswa memperoleh presentasae rata – rata skor 79,72 % dengan kriteria “tinggi”, sedangkan hasil perhitungan skor masing-masing siswa diperoleh presentase 70%-90% dengan kualitas “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Setelah produk telah mendapatkan validasi dari pakar dalam bidang media, materi, dan Bahasa sebagai responden, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap produk atau media pembelajaran tersebut. Proses evaluasi media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rekomendasi atau masukan yang diberikan oleh para ahli, bertujuan untuk meningkatkan kualitas media komik agar menjadi lebih baik dan lebih banyak dimanfaatkan.

### **Pembahasan**

#### **Pengembangan Media Komik Karakter Materi Teks Narasi**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik merupakan cerita bergambar yang dilengkapi tulisan-tulisan yang mudah di pahami atau tulisan sederhana yang memperjelas sajian gambar pada komik. Menurut Hadi, dkk. (2019) menyatakan bahwa komik adalah karya gambar sastra yang menampilkan gambar-gambar karikatur serta di susun secara berderet dan disertai tulisan-tulisan berbentuk cerita. Isi dari komik yang peneliti kembangkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran komik ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang cocok dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia, karena dilengkapi dengan materi dan juga contoh karangan teks narasi yang menarik dan menyenangkan (Fatih et al., 2022). Peneliti merencanakan gagasan yang akan diintegrasikan dalam komik, lalu menghimpun bahan-bahan yang relevan dengan isi teks naratif yang sejalan dengan indikator yang ada. Tujuan pembelajaran, peneliti menentukan jumlah tokoh yang berperan dalam cerita komik, karena tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam suatu cerita. Komik karakter ini memiliki 4 tokoh. Setelah menentukan tokoh maka peneliti membuat alur cerita komik. Konsep alurcerita yang sudah dirancang berikutnya disusun menjadi komik yang berbentuk buku.

Komik selesai dibuat dan memuat sampul, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Perkenalan Tokoh, Isi Cerita, Materi, dan Daftar Rujukan. Komik terdiri dari 34 halaman disetiap halaman terdapat percakapan antar tokoh dan pembahasan tentang materi teks narasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap karakter berperan sesuai dengan sifat yang telah ditetapkan sebelumnya. Penggunaan komik dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat berfungsi menghindari kejenuhan siswa pada pembelajaran.

Media komik karakter telah dirancang untuk diuji kevalidannya oleh ahli materi dan bahasa, serta ahli media dan di ujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Sananwetan 3 Kota Blitar Ahli materi, bahasa dan media adalah dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang berkompeten pada bidangnya. Berdasarkan evaluasi oleh pakar dalam bidang materi dan bahasa, media pembelajaran berbentuk komik mendapatkan skor persentase sebesar 88,3%, yang masuk ke dalam kategori valid yang sangat tinggi. Penilaian oleh pakar media memperoleh persentase sebesar 72% yang termasuk dalam kategori valid.

Uji lapangan dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Agustus 2022. Uji lapangan dilakukan secara home visit ke 18 siswa dari 19 siswa, siswa terlihat antusias ketika membaca buku komik karakter. Pembelajaran menggunakan buku komik ini menambah suasana yang berbeda dalam proses belajar mengajar

sehingga materi dapat menarik minat siswa yang di sajikan dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran komik karakter menambah variasi dalam membaca materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan (Fatih, 2023). Media komik karakter yang peneliti kembangkan tidak hanya berisi materi saja tetapi juga memuat materi dan pendidikan karakter kepada siswa. Oleh karena itu, media komik berfungsi sebagai media pembelajaran sebagai penyampai materi kepada siswa dengan menyenangkan. Uji coba produk telah dilaksanakan oleh peneliti, dan tahap selanjutnya mengukur respon minat membaca dan keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk dalam menumbuhkan minat membaca terhadap 18 siswa dari 19 siswa memperoleh presentase nilai rata – rata 85,17%, dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Sedangkan hasil perhitungan skor masing – masing siswa diperoleh presentase 75%-93% dengan kriteria “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Sedangkan berdasarkan rekapitulasi uji coba produk dalam menumbuhkan keterampilan menulis terhadap 18 dari 19 siswa memperoleh presentase nilai rata – rata 79,72% dengan kriteria “tinggi”.

Berdasarkan temuan ini, dapat disarikan bahwa media pembelajaran komik karakter telah mengalami validasi dan dapat diaplikasikan sebagai alat pembelajaran yang sah dalam pembelajaran. Namun, sebelum media pembelajaran komik karakter teks narasi dapat dinyatakan valid, penting untuk mengadakan penilaian oleh ahli dalam bidang materi dan bahasa, serta ahli media. Oleh karena itu, peneliti telah melakukan evaluasi terhadap instrumen yang diberikan kepada ahli dalam bidang materi dan bahasa, serta ahli media. Langkah ini selaras dengan pandangan (Fatih, 2023) dan (Fatih et al., 2023) yang menggarisbawahi perlunya penilaian sebelum penerapan media komik. Pakar dalam bidang materi dan bahasa, serta pakar media, masing-masing memiliki aspek penilaian pada angket penilaian media dengan kategori minimal valid.

### **Validasi Ahli Materi Dan Bahasa**

Berdasarkan penilaian ahli materi dan bahasa, media komik karakter memiliki presentase penilaian 88.3%. Berdasar temuan tersebut terlihat bahwa media komik karakter memiliki validitas yang tinggi, karena dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran, terutama dalam hal isi materi dan bahasa yang termuat di dalam media pembelajaran komik karakter. Validitas media pembelajaran dinilai melalui pengecekan pada 15 pernyataan, yang mencakup 6 aspek pertanyaan mengenai pembelajaran, serta 5 aspek pertanyaan seputar isi materi yang disajikan dalam buku komik karakter, dan 4 aspek pertanyaan tentang bahasa yang di gunakan dalam komik karakter.

Nilai berdasar ahli bahasa dan materi dari aspek pembelajaran valid, aspek materi valid, dan aspek bahasa valid, dengan memperoleh skor kevalidan aspek pembelajaran sebesar 23, aspek materi memperoleh skor 17, dan aspek bahasa memperoleh skor 13. Penelitian terdahulu oleh Febriandari, dkk (2016) “Pengembangan Media Komik dalam Model Pembelajaran Round Table untuk Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Menunjukkan hasil penelitian media komik dinyatakan memiliki kategori valid oleh ahli materi dengan presentase kevalidan ahli materi dan bahasa yaitu 89,3%.

Dengan adanya penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti, membuktikan bahwa media pembelajaran komik sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi teks narasi.

### **Validasi Ahli Media**

Menurut ahli media memberikan penilaian terhadap komik karakter materi teks narasi memperoleh presentase 72% , hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik karakter materi teks narasi “*valid*” karena dapat di implementasikan dalam pembelajaran di tinjau dari aspek media. Kevalidan media dilihat dari 17 nomor butir pertanyaan dari 10 butir pertanyaan aspek tampilan media komik karakter, 3 pertanyaan aspek bahan yang digunakan pada media komik karakter, dan 2 pertanyaan pada aspek pembelajaran. Evaluasi oleh pakar media mengindikasikan bahwa aspek presentasi media, materi, dan pendekatan pembelajaran cocok untuk diterapkan. Hasil penilaian aspek tampilan media memperoleh skor 28, aspek bahan yang digunakan untuk media komik memperoleh skor 9 dan aspek kenyamanan penggunaan media dalam pembelajaran memperoleh skor 6.

Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Menggunakan Media Komik Minat membaca harus ditumbuhkan sedini mungkin, karena dengan gemarnya siswa dalam membaca buku maka akan membuat pengetahuan dan kemampuan membaca siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan minat membaca siswa pendidik dapat menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar seperti buku yang menarik sehingga siswa tertarik membaca buku. Hal ini sejalan dengan pendapat Kuntoro Eko dan Sari (2017) menyatakan bahwa minat membaca harus ditumbuhkan sedini mungkin kepada anak-anak oleh orang tua dan guru, untuk menumbuhkan minat membaca anak maka dapat menggunakan buku-buku yang menarik dan dilakukan secara terus menerus.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran komik karakter yang sudah dilakukan oleh peneliti secara *home fisit* pada tanggal 27 Desember 2022. Penggunaan media komik berimplikasi baik terhadap penumbuhan minat membaca siswa kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Hal ini terbukti dengan antusias siswa dalam membaca buku dan data yang diperoleh peneliti dari angket respon minat membaca menunjukkan respon yang sangat tinggi, dengan memperoleh hasil presentase rerata hasil 85,17% predikat “sangat tinggi”, sedang hasil perhitungan skor masing-masing siswa diperoleh presentase 75%-93% dengan kualitas “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Utami Desta, R. 2018 dengan judul “Analisis Minat Membaca Pada kelas Tinggi di SDN 01 Blitang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase respon minat membaca siswa secara keseluruhan adalah 86% dengan kategori sangat tinggi. Adanya penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti, membuktikan bahwa media pembelajaran komik dapat menumbuhkan minat membaca siswa.

### **Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Menggunakan Media Komik**

Keterampilan menulis adalah suatu kegiatan yang harus dikuasai oleh setiap individu untuk menghadapi zaman di era modern ini. Kegiatan menulis juga termasuk dalam jenis aktivitas yang bersifat produktif dan penuh kreativitas, di mana kata-kata diatur menjadi kelompok kalimat, lalu membentuk paragraf, dan

akhirnya membentuk karangan yang lengkap.. Menurut (Fatih, 2020b) mengatakan bahwa Kemampuan menulis tidak akan muncul dengan sendirinya, melainkan memerlukan latihan dan praktik yang intensif dan teratur.

Peneliti merencanakan rencana yang akan diintegrasikan ke dalam komik, lalu mengumpulkan bahan yang relevan dengan teks naratif sesuai dengan indikator pembelajaran. Peneliti menentukan jumlah tokoh yang berperan dalam cerita komik, karena tokoh merupakan peran penting dalam sebuah komik agar terbentuk sebuah cerita yang menarik dan menyenangkan. Menurut (Fatih et al., 2022) disamping menumbuhkan minat membaca siswa, media komik sangat efektif menerasfer Prinsip-prinsip moral yang tercermin melalui karakter dalam narasi komik.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran komik karakter yang sudah dilakukan oleh peneliti secara *home visit* pada tanggal 27 Desember 2022. Penggunaan media komik berimplikasi baik terhadap penumbuhan Keterampilan menulis siswa kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. Hal ini terbukti dengan adanya hasil peningkatan presentasae sebesar 79,72% dengan kriteria “tinggi”.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Febriandari, dkk. (2016) Memanfaatkan Media Komik dalam Pendekatan Pembelajaran Round Table demi Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa persentase rata-rata kemahiran menulis siswa setelah menerapkan media komik dalam Pendekatan Pembelajaran Round Table mencapai 79,8%. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam proses pembelajaran terbukti efektif., dengan adanya prenelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti, membuktikan bahwa media pembelajaran komik dapat menumbuhkan keterampilan menulis siswa.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media komik karakter materi teks narasi untuk menumbuhkan minat membaca dan keterampilan menulis siswa kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. terdapat 5 tahapan diantaranya 1) Analisis. Berdasarkan evaluasi, maka produk yang cocok untuk diadaptasi sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran dalam bentuk komik. 2) Perancangan. Dalam langkah ini, peneliti menghimpun informasi dan materi, menciptakan konsep komik termasuk menyusun naskah/cerita dan merancang tampilan visual komik, lalu melanjutkan ke langkah pengembangan. 3) Tahap Pengembangan. Langkah ini dilakukan pengembangan media komik berupa pembuatan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menilai media komik, dan selanjutnya pembuatan media komik secara keseluruhan dari awal sampai akhir. 4) Implementation. Langkah ini media komik dinilai oleh ahli materi, bahasa, serta media untuk mengukur tingkat kevalidan media komik. Menurut penilaian ahli media komik dinyatakan “Sangat Valid dan Valid” untuk diuji cobakan siswa. Selanjutnya media pembelajaran komik diuji cobakan pada 15 siswa SDN Sananwetan 3 Kota Blitar secara *home visit*. 5) Evaluasi merupakan fase terakhir dalam proses pengembangan Media Komik, yang melibatkan penilaian tingkat



validitas media komik berdasarkan angket validitas yang telah dinilai oleh para pakar.

Tingkat kevalidan komik karakter pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Sananwetan 3 Kota Blitar dari aspek materi dan bahasa memperoleh presentase sebesar 88,3% berkategori sangat valid. Ahli media menilai media pembelajaran komik sebesar 72% dengan kategori Valid. Hasil akhir dari evaluasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik pantas digunakan dalam proses pembelajaran. Minat membaca siswa kelas Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar, menunjukkan respon sangat tinggi dengan presentasae rata – rata skor 85,17% kriteria “sangat tinggi”, namun hasil perhitungan skor masing – masing siswa diperoleh presentase 75%-93% dengan kualitas “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Keterampilan menulis siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar, menunjukkan respon sangat tingi dengan presentasae sebesar 79,72% dengan kriteria “sangat tinggi”.

## SARAN

Hasil dari eksplorasi penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbentuk komik masih memiliki batasan. Karenanya, beberapa rekomendasi untuk memaksimalkan pemanfaatan dan mengembangkan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut. Diperlukan penelitian lebih lanjut guna mengembangkan media pembelajaran komik agar dapat mencakup materi yang lebih mendalam, termasuk seluruh kompetensi dasar, serta merancang desain komik dengan lebih inovatif untuk menarik minat siswa. Perencanaan dan persiapan pengembangan media komik dalam penelitian mendatang perlu dilakukan secara cermat agar dapat menciptakan alat pembelajaran yang optimal bagi guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implemantasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 506–514. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i3.2](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2)
- Fatih, M. (2020a). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 05(02), 348–361. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Fatih, M. (2020b). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implemantasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 506–514. [https://doi.org/10.28926/RISET\\_KONSEPTUAL.V4I3.277](https://doi.org/10.28926/RISET_KONSEPTUAL.V4I3.277)
- Fatih, M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa. Kelas. V SDN Sumberjo 01 Kabupaten. Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(3), 524–532.
- Fatih, M., Alfi, C., & Hadi, S. (2023). Analisis Kebijakan dan Kekuasaan pada Pendidikan. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(2), 201–209. [https://doi.org/10.28926/RISET\\_KONSEPTUAL.V7I2.642](https://doi.org/10.28926/RISET_KONSEPTUAL.V7I2.642)
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., Dwi Novianti, R., & Nahdlatul Ulama Blitar, U.

- (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(1), 112–120. [https://doi.org/10.28926/RISET\\_KONSEPTUAL.V6I1.467](https://doi.org/10.28926/RISET_KONSEPTUAL.V6I1.467)
- Fatih, M., & Firdaus, S. P. (2022). DEVELOPMENT OF KUBBIS INTERACTIVE MULTIMEDIA (DIVERSITY CHARACTERISTICS OF RELIGIONS WITH THE ASSISTANCE OF ISPRING SUITE) TO IMPROVE MOTIVATION AND INDEPENDENCE OF LEARNING (2nd Grade Students at SDN Sentul 4 Kota Blitar). *International Seminar On Islamic Education & Peace*, 2, 240–252. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isiep/article/view/2154>
- Febriandari, E. I. (2016). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2 (3) : 297-303.
- Hadi, Y. A., Husni, M., & Pazri, R. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SDN 2 Selong. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5 (2) : 113-121.
- Meilawati, I. (2015). *Pengaruh Literasi Keluarga Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Literasi Dini Siswa Kelas Awal: Penelitian di Desa Cibolang, Kecamatan Gunung Guruh, Kabupaten Sukabumi*. Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Novitasari, D. L. (2016). *Pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas iv sdn 1 ngawen kabupaten blora*. Doctoral dissertation. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Santoso, Fembriadi dan Sukarmin. (2013). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Pokok Bahasan Geometri Molekul di Kelas XI IPASMAN 1 Sidoarjo. Unesa *Journal of Chemical Education*. 2 (2) : 188-195.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *UMP: Jurnal Bioeducation*, 4 (1) : 47 – 57.
- Sugiyono, M. (2016). *penelitian & pengembangan (Research and Developmen) R&D*. Bandung: Penerbit: Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2015). *penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Penerbit: Alfabeta. Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2) :103-114.