

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI BACA
TULIS PADA SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah
Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**



Oleh :

FRANSISKO DENY CANDRA ANUGERAH

NPM : 2014060016

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

FRANSISKO DENY C A

NPM: 2014060016

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI BACA TULIS PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2024

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 070059001

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0708087703

Skripsi Oleh:

FRANSISKO DENY C A

NPM: 2014060048

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI BACA TULISPADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: *18 Juli 2024*

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, M. Pd.
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
3. Penguji II : Dr Alfi Laila.S.PD.I.M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIP. 19690824199403100

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Fransisko Deny C A
Jenis kelamin : Laki-laki
Tempat/tanggal lahir : jombang, 12 juni 2001
NPM : 2014060016
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjananaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri

Yang menyatakan



Fransisko Deny C A
2014060016

MOTTO

In the Name of Jesus Christ

“Direndahkan dimata manusia , di tinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Segala perkara dapat ku tanggung di dalam dia memberi kekuatan”

(filipi 4:13)

“Aku tahu, bahwa engkau sanggup melakukan segala sesuatu dan tidak ada rencana-

Mu yang gagal”

(Ayub 42:2)

“jangan takut, percaya saja”

(markus 5:36)

“Disaat- saat terendahmu Tuhan ada disana”

(Ulangan 31:6)

“Bersukacitalah senatiasa, tetaplah berdoa”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk:

Dengan penuh ucapan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri, orang tua , keluarga, serta siapapun yang telah membantu saya.

ABSTRAK

Fransisko Deny C A. : Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Baca Tulis Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

Kata kunci : media pembelajaran, komik, Bahasa Indonesia

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran bahasa Indonesia membaca dan memirsa masih ada beberapa siswa yang minat bacanya masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menjadi dasar penelitian yang berjudul pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan literasi baca tulis pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Media yang dikembangkan diuji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas 4 SDN Ngoro 2. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Hasil penelitian pengembangan komik adalah sebagai berikut, (1) media komik dinyatakan valid dengan hasil 87% dari validasi materi dan 78,75% dari validasi media, (2) media komik dinyatakan sangat praktis dengan hasil 96% dari respon guru dan 98,26% dari respon siswa, (3) media komik dinyatakan sangat efektif setelah tes evaluasi atau posttest dengan hasil ketuntasan pada uji coba terbatas menunjukkan rata-rata sebesar 88,6 dan uji coba luas menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87,6.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul” Pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan literasi baca tulis pada siswa kelas 4 sekolah dasar” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr Alfi Laila.S.PD.I.M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Dhian Dwi Nur Wenda M. Pd. selaku validator media
7. Rian Damariswara, M.Pd. selaku validator materi.
8. Sugiyono, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN NGORO 2
9. Fitri Farliana S.Pd. ., selaku Guru Kelas IV SDN NGORO 2
10. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Samuel Kasbianto dan Ibu Suparyani, orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tak henti-hentinya mendo’akan , selalu

mendo'akan , selalu mengusahakan,serta mencurahkan kasih sayang serta dukungan baik moral dan finansial.

11. Terimakasih kepada teman saya terimakasih telah memberikan motivasi, dukungan, serta mendengarkan keluh kesah penulis .
12. Stevi Magiananta Terimakasih banyak sudah memberi dukungan dan semangat.
13. Sahabat penulis saya (Indri, Yuyun , Anissa) yang telah menemani penulisan dari awal sampai sekarang, memberikan dukungan, semangat, dan motivasi.
14. Ucapan terimakasih juga pada tim kontrakan hore yang telah menemani penulisan dari awal sampai sekarang, memberikan dukungan, semangat, dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, tetap berharap skripsi akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, _____



FRANSISKO DENY C A

NPM: 2014060016

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Motto	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
B. Manfaat Media Pembelajaran	10
C. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
D. Media Pembelajaran Komik	11
1. Definisi Komik.....	11
2. Kelebihan dan Kekurangan Komik	15
3. Kriteria Komik Yang Baik	16

E.	Literasi Baca	18
F.	Literasi tulis	20
G.	Penelitian Terdahulu	22
H.	Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		25
A.	Model Penelitian dan Pengembangan.....	25
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D.	Teknik Pengumpulan Data	28
E.	Instrumen Penelitian	29
F.	Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
A.	Hasil Penelitian.....	38
1.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan	38
2.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Cerita Anak.....	39
3.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Cerita Anak.....	40
B.	Kelayakan Media Pembelajaran Komik Cerita Anak	46
C.	Pengujian Model Terbatas.....	54
D.	Pengujian Model Luas.....	55
E.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		67
A.	Simpulan	67
B.	Implikasi	68
C.	Saran	68

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrument Pengumpulan Data.....	29
Tabel 3. 2 .	Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi	31
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumens Penilaian Media Komik	32
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrument Angket Kepraktisan untuk Responden.....	34
Tabel 3.3	Kriteria Keefektifan	36
Tabel 3.4	Kriteria Kepraktisan	37
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran.....	41
Tabel 4. 2	Rekapitulasi Validasi Ahli Media	40
Tabel 4. 3	Hasil Uji Coba Terbatas	55
Tabel 4. 4	Nilai Peserta Didik Uji Model Luas.....	56
Tabel 4. 5	Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Tahapan model ADDIE.....	26
Gambar 4. 1	Peta Konsep Penyampaian Materi Pembelajaran.....	42
Gambar 4. 2	Desain Penyusunan Komik	43
Gambar 4. 3	Membuat Desain Komik dicanva.....	43
Gambar 4. 4	Lembar Kerja Peserta Didik.....	44
Gambar 4. 5	Uji Coba Terbatas	45
Gambar 4. 6	Evaluasi Produk	4

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan disetiap jenjang pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar sampai ke tingkat Sekolah Menengah Atas. Kita semua mengetahui bahwa tugas pokok pendidik dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah mendidik para peserta didik agar mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Ada banyak alasan mengapa bahasa Indonesia ini diajarkan disetiap jenjang pendidikan, salah satunya yaitu untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara verbal maupun non verbal (Noviyanti, 2021).

Komunikasi ada dua jenis, yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan kata-kata (Sutrisno & Puspitasari, 2021:34). Komunikasi ini melibatkan penggunaan kata-kata lisan atau tertulis untuk menyampaikan pesan, sedangkan komunikasi non verbal yaitu jenis komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata. Adapun saat kita bersalaman, menganggukkan kepala, tersenyum, mengerutkan dahi, semua itu merupakan bahasa lambang atau simbol. Komunikasi non verbal ini melibatkan penggunaan bahasa tubuh, gerak tubuh, ekspresi wajah dan isyarat non verbal lainnya untuk menyampaikan pesan.

Keterampilan membaca dan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan disekolah dengan tujuan agar siswa dapat mengerti maksud yang ada di dalam bacaan sehingga dapat memahami isi bacaan. (Menurut Nurhamsih2019) bahwa pembelajaran membaca dan menulis sangat penting diberikan kepada siswa untuk melatih menggunakan bahasa secara aktif.

Jadi, bahasa Indonesia tidak hanya mencakup bahasa lisan akan tetapi ada bahasa tulis dan juga bahasa lambang atau simbol, yang semuanya memiliki aturan masing-masing. Bahasa Indonesia juga merupakan pusat dari ilmu-ilmu pengetahuan yang lain karena bahasa yang digunakan dalam ilmu-ilmu pengetahuan hampir sebagian besar menggunakan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, Sekolah Dasar sebagai pengalaman pertama pendidikan dasar, semestinya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Ini berarti bahwa sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai, diantaranya kemampuan proses strategis. Kemampuan proses strategis adalah keterampilan berbahasa (Suprianto 2020: 39). Itulah alasan yang mendasari mengapa Bahasa Indonesia perlu diajarkan sejak dini dan diterapkan disetiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas IV semester satu terdapat Capaian Pembelajaran (CP) Membaca dan Memirsa yaitu : Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi. Peserta didik mampu membaca kata- kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide

pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik. Namun dalam pengembangan penelitian ini CP yang digunakan adalah Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi.

Berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 20 Mei 2023 di kelas IV SD Negeri 2 Ngoro Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdampak pada hasil belajar yang rendah dengan melihat hasil nilai dari siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik diantaranya, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, ada beberapa peserta didik yang belum lancar membaca, keadaan kelas yang kurang kondusif, rasa ingin tahu yang kurang tinggi, rendahnya minat baca peserta didik dalam membaca literasi yang diberikan oleh pendidik, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal (Sholikhah, 2017)

Hasil angket penilaian kebutuhan siswa-siswi kelas IV SDN NGORO 2 sebanyak 23 siswa menunjukkan peserta didik yang suka bacaan dengan menggunakan gambar yaitu 86,95%, siswa yang merasa bosan dengan bacaan terlalu banyak yaitu 52,17%, siswa yang menyukai komik dan cerita pendek sebanyak 73,91% dan 91,30%.

Berdasarkan hasil angket penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD Negeri 2 Ngoro yaitu media pembelajaran berupa komik. Media pembelajaran komik yang sesuai dengan kebutuhan yaitu terdapat gambar yang menarik bagi siswa sesuai dengan penelitian angket bahan ajar komik ini.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dikatakan unik sebab komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi sebuah media yang sanggup menarik perhatian orang dari segala usia terutama anak-anak (Rosyida 2019: 60). Komik dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi pendukung penyampaian konsep pembelajaran bahasa Indonesia (Daryanto 2016). Penggunaan komik sebagai pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Komik saat ini merupakan sumber daya pendidikan yang sangat penting. Alasan peneliti memilih media komik dikarenakan komik merupakan media yang dapat dinikmati tanpa harus mengartikan bacaan-bacaan yang panjang, Anak-anak akan lebih tertarik dan mudah menerima informasi yang disajikan dalam bentuk gambar. Komik juga merupakan media yang disenangi, dunia dengan gambar-gambar menarik dan berwarna-warni. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, pendidik harus pandai-pandai menarik perhatian peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan media komik. Walaupun pengembangan tentang

pengembangan media pembelajaran komik sudah pernah dilakukan namun terdapat perbedaan yang signifikan terhadap bentuk dan keunggulan produk komik, adapun keunggulan – keunggulan tersebut yakni 1) Menarik perhatian siswa. Dengan adanya komik, siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran. Materi yang ada dikemas ke dalam cerita bergambar yang dijelaskan dengan kalimat sederhana yang mampu dicerna siswa dengan mudah. 2) Media komik yang bergambar, mudah dibawa dan dibaca serta dapat memuat teks, gambar dan adegan mampu membangkitkan imajinasi siswa.

Beberapa penelitian juga pernah dilakukan dengan menggunakan media komik yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanto dengan judul Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Muthan Wates Kulon Progo, diperoleh hasil pada tahap uji lapangan, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing- masing secara berturut-turut 4,19 (termasuk kriteria baik); 4,26 (termasuk kriteria sangat baik); dan 4,14 (termasuk kriteria baik). Secara kualitatif, media komik “Adegan Sejarah persiapan Kemerdekaan Indonesia” mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar, memudahkan belajar peserta didik, serta merangsang peserta didik mengingat materi secara lebih mudah (Supriyanta, 2015).

Pengertian literasi saat ini tidak hanya mengacu pada kemampuan membaca dan menulis tetapi memiliki makna dan implikasi dari ketrampilan membaca dan menulis dasar ke pemerolehan dan manipulasi pengetahuan melalui teks tertulis, dari analisis metalinguistik unit gramatikal ke struktur teks lisan dan tertulis dan

dampak sejarah manusia ke konsekuensi filosofis dan sosial. Pendapat yang senada juga diungkapkan oleh Tavdgiridze (dalam Indriyani, 2019) yang menyampaikan bahwa literasi mencakup berbagai jenis keterampilan seperti membaca, menulis, memproses informasi, ide dan pendapat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal
2. Minat baca siswa rendah
3. Siswa membutuhkan bacaan yang bergambar

C. Batasan Masalah

Diantara banyaknya masalah yang ditemukan, maka peneliti membatasi permasalahan yang hendak dibahas. Hal ini dilakukan agar pembahasan lebih terarah dan terfokus pada satu tujuan yang ingin peneliti kemukakan sehingga pembahasan yang akan disampaikan tidak melebar jauh. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio, memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik, membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi kalimat dengan menggunakan media komik di SD Negeri 2 Ngoro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan media (komik) untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar ?
- b. Bagaimana keefektifan media komik untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar ?
- c. Bagaimana kepraktisan media komik untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui kevalidan media (komik) untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar
- b. Mengetahui keefektifan media komik untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar
- c. Mengetahui kepraktisan media komik untuk meningkatkan ketrampilan literasi baca tulis siswa kelas 4 sekolah dasar.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Penggunaan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pendidik juga dapat memanfaatkan media komik untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

c. Bagi Sekolah

Komik dapat dijadikan sebagai landasan untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, penggunaan media komik dapat dijadikan batu loncatan peneliti untuk dapat melakukan penelitian-penelitian yang lebih baik terkait dengan upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Dwi Novianti, E. (2020). PENGARUH TINGKAT LITERASI BACA SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020). *Skripsi: FKIP UNPAS*, 53(9), 10–33.
- Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Y. (2021). Dasar, S. (2021). Dasar, S. (2021). <http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Open Journal Systems. 16(5), 6873–6882. 16(5), 6873–6882. Dasar, S. (2021). <http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Op. *Jurnal Binawakya*, 16(5), 6873–6882.
- Hani Atus Sholikhah, M. A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(October), 72–82.
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- M, E. (2017). *Literasi Baca Tulis*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Musfiroh, Tadkriroatun & Listyorini, B. (n.d.). *KONSTRUK KOMPETENSI LITERASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Rahmah, S., Mastuang, M., & Dewantara, D. (2023). Development of Impulse and

- Momentum Teaching Materials Using the Inquiry-Discovery Learning Model to Train Students' Creativity. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(1), 53. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i1.6606>
- Satriana, D. (2019). *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan P- ISSN 2476-9312 PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK WONDERSHARE QUIZ CREATOR BERBASIS Kata Kunci : Media , Evaluasi , Wondershare Quiz Creator , peserta didik , pendidik Jurnal Siliwangi : Seri Pendidikan P- ISSN 2476-9312 E-. 5(1).*
- Setiawan, I., & Martin, N. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA GURU SDN 2 PANCOR. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14909>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- sri widayati, sumarno, D. (2022). INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA MELALUI LITERASI SASTRA (“KUMPULAN CERPEN PARMIN”) KARYA JUJUR PRANANTO. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Stocks, N. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 4, 1–23.
- Sukartiningsih, W., & Ahmat, J. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1–9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-jpgsd/article/view/3025>
- Tarmini, W., & dan Sulistiawati. (2019). Uhamka Jakarta 2019 Klausa. *Sintaksis Bahasa Indonesia*, 1–138.