



INOVASI KOMIK BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DONGENG SISWA KELAS III

Daifa Faliqulhusna[✉], Sukarir Nuryanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2023**

Disetujui **Februari 2023**

Dipublikasikan **Maret 2023**

Keywords:

Media Comics, Write, Fairytale

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengkaji kelayakan dan menguji keefektifan media komik berbasis adobe flash. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 01 Gerdu Kabupaten Jepara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan test. Teknik analisis data menggunakan kelayakan produk, analisis data awal dan akhir (uji t dan uji N-gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain media komik berbasis adobe flash dilengkapi dengan cover, prakata, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, komik, kuis, daftar pustaka, profil pengembang; (2) Uji kelayakan dari komponen media diperoleh persentase 92% dan uji kelayakan materi sebesar 91% sehingga keduanya memenuhi kriteria "sangat layak"; (3) Uji keefektifan media komik berbasis adobe flash diuji dengan menghitung hasil nilai tes awal dan tes akhir menggunakan uji t, yaitu $t\text{-hitung} = 14.125 > t\text{tabel} = 2.042$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat peningkatan. Sedangkan hasil perhitungan N-Gain tes awal dan tes akhir yaitu sebesar 0.4853 dan tergolong dalam kategori sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media komik berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis cerita dongeng sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran penelitian ini yaitu media komik berbasis adobe flash dapat dijadikan alternatif media dalam pembelajaran menulis dongeng khususnya di kelas 3.

Abstract

This study aims to develop, assess the feasibility and test the effectiveness of adobe flash-based comic media. This type of research is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model. The subjects of this study were class III students at SDN 01 Gerdu, Jepara Regency. Data collection techniques using observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Data analysis techniques use product feasibility, initial and final data analysis (t-test and N-gain). The research results show that; (1) Comic media design based on adobe flash is equipped with covers, prefaces, KI, KD, learning objectives, materials, comics, quizzes, bibliography, developer profiles; (2) The feasibility test of the media components obtained a percentage of 92% and the feasibility test of the material was 91% so that both of them met the criteria of "very feasible"; (3) Testing the effectiveness of Adobe Flash-based comic media was tested by calculating the results of the pre-test and post-test scores using the t test, namely $t\text{-count} = 14.125 > t\text{-table} = 2.042$, then H_0 is rejected, meaning there is an increase. While the results of the N-Gain calculation for the initial test and the final test are 0.4853 and belong to the medium category. The conclusion of this study is that comic media based on Adobe Flash in learning to write fairy tales is very suitable for use in learning Indonesian and effectively improves student learning outcomes. The suggestion of this research is that comic media based on adobe flash can be used as an alternative media in learning to write fairy tales, especially in class 3.

[✉] Alamat korespondensi:
Jl.alamat rumah mahasiswa
E-mail: email mahasiswa (penulis)

PENDAHULUAN

Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Proses pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan memberikan ruang yang cukup bagi buah pikiran, daya inspirasi, dan kemandirian sesuai dengan keahlian, minat serta perkembangan siswa. Pendidikan Bahasa di negara kita diajarkan pada seluruh tingkatan pendidikan di Indonesia, tak terkecuali di tingkat SD. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab V Pasal 25 ayat (3) bahwa kompetensi lulusan untuk mata pelajaran bahasa menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan jenjang pendidikan, Kedua kemampuan tersebut dimulai saat anak usia Sekolah Dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Krissandi (2021:1) menyatakan bahwa pembelajaran sastra menitikberatkan pada pemberian gambaran yang bermakna tentang kehidupan bagi anak-anak yang digambarkan dalam karya sastra. Pembelajaran sastra merupakan bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Djuanda (2014:196) mempelajari sastra anak berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, sebab kaitan anak terhadap sastra lisan dan tulis berpengaruh terhadap perkembangan bahasanya. Mc Crimmon (Pamuji,2021:31) menulis merupakan suatu kegiatan mengeksplorasi daya pikir dan perasaan tentang suatu pokok bahasan, menentukan hal-hal yang hendak ditulis. Menurut Saddono (dalam Chakiki dan Rukmi, 2017:23) kegiatan menulis sangat baik diajarkan sejak kelas awal Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 yang dilaksanakan di SDN 01 Gerdu pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 peneliti menemukan beberapa permasalahan pembelajaran pada materi bahasa Indonesia yaitu keterampilan menulis dongeng. Permasalahan tersebut di antaranya: siswa masih menggabungkan bahasa daerah dengan bahasa Indonesia saat menulis dongeng, terdapat ejaan dan tanda baca yang salah, sering menggunakan pengulangan kosakata, sulit untuk mengembangkan ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan karena kurang terbiasa menyampaikan ide kedalam bentuk tulisan dan merasa bingung dengan alur dan ide cerita. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis dongeng belum bervariasi karena hanya menggunakan materi yang terdapat di buku siswa, bahkan media pembelajaran yang terdapat di dalam sekolah hanya berbentuk buku biasa yang kurang menarik dan memikat siswa, sehingga siswa tidak dapat meningkatkan motivasi untuk belajar menulis khususnya menulis dongeng.

Dari hasil nilai rata-rata keterampilan menulis dongeng pada kelas 3 terdapat 17 (56,67%) siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Salah satu faktor permasalahan tersebut adalah guru belum pernah menggunakan media yang bebantu IT dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng, bahkan media pembelajaran yang terdapat di dalam sekolah hanya berbentuk buku biasa yang kurang menarik dan memikat siswa, sehingga siswa tidak dapat meningkatkan motivasi untuk belajar menulis khususnya menulis dongeng.

Untuk menarik perhatian dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang menggunakan media komik berbasis adobe flash. Dengan media ini, materi menulis dongeng dapat dibuat menjadi animasi yang menarik. Siswa menyerap pelajaran dengan mudah ketika guru menggunakan media komik. Gambar-gambar dalam kartun dapat menggambarkan suatu peristiwa atau rangkaian cerita yang sangat jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2018:408) bahwa Secara umum, tujuan komik adalah untuk merangsangkan keterampilan anak-anak, mengembangkan imajinasi dan rasa keindahan

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, dengan judul “Penggunaan Model Berbagai Pengalaman terhadap Hasil Belajar IPA melalui Pemanfaatan Media Komik” oleh Wahyu Mutia, dkk. pada tahun 2017. hasil penelitian menunjukkan hasil uji t diperoleh besarnya $t_{hitung} = 14,969 > t_{tabel} = 2,110$. Artinya rata-rata hasil nilai pretest dan posttest tidak sama. Dimana hasil rata-rata kelas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan sebesar 15,83.

Penelitian lainnya yaitu dengan judul “*Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students*” penelitian ini dilakukan oleh Liza Murniviyanti & Arita Marini pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan media komik tersebut mendapatkan skor rata-rata 81,7% dari ahli, skor 95% dari rata-rata tanggapan siswa, sedangkan pada pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 0,42 dengan kriteria sedang. Maka dari itu, dinyatakan bahwa media Komik sangat layak.

Dari latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian Research and Development yang berjudul “Inovasi Media Komik Berbasis *Adobe Flash* untuk Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas 3 SDN 01 Gerdu Kecamatan Jepara” Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media komik berbasis adobe flash, menguji kelayakan dan keefektifan media komik berbasis *adobe flash*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik berbasis

adobe flash, menguji kelayakan dan keefektifan media komik berbasis *adobe flash*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan dari teori Borg dan Gall meliputi (1) tahap potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Produk yang dikembangkan yaitu media komik berbasis *adobe flash*. Adapun subjek penelitian merupakan siswa kelas III SDN 01 Gerdu dengan jumlah 30 siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media komik berbasis *adobe flash*. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis data awal berupa uji normalitas dan analisis data akhir berupa uji-T dan N-gain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik berbasis *Adobe Flash* sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis dongeng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media komik berbasis *adobe flash* antara lain: 1) hasil pengembangan media komik berbasis *adobe flash*, 2) penilaian kelayakan media komik berbasis *adobe flash*, 3) penilaian keefektifan media komik berbasis *adobe flash*.

Pengembangan Desain Media Komik Berbasis *Adobe Flash*

Media komik berbasis *adobe flash* yang dikembangkan adalah media komik yang memuat gambar cerita dongeng yaitu legenda, media komik tersebut berupa media komik yang berisi cerita rakyat yang ada di daerah Jepara. Tampilan gambar yang menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap cerita dan menambah pengetahuan siswa terhadap cerita rakyat di sekitar tempat tinggalnya dan mengacu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Perancangan media komik berbasis *Adobe Flash* ini menggunakan *software Corel Draw 2018* dan *Adobe Ilustration*, untuk mengedit gambar dan warna secara digital agar tampak lebih menarik.

Media komik berbasis multimedia interaktif dibuat dengan aplikasi *Adobe Flash* yang didesain dengan menarik dan menggunakan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran

interaktif yaitu menyusun dan mengumpulkan gambar-gambar, background untuk mengisi media pembelajaran interaktif dan tombol-tombol untuk menjalankan media. Desain media komik berbasis *adobe flash* dilengkapi dengan cover, prakata, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, komik, kuis, daftar pustaka, pengembang.



Gambar 1. Desain Pengembangan Media Komik Berbasis *Adobe Flash*

Media Komik Berbasis *Adobe Flash* dengan dilengkapi materi cerita dongeng, gambar komik berisi cerita rakyat yang ada di daerah Jepara antara lain Ratu Shima, Dewi Wiji dan Suroghoto, Ki Babagan dan Ki Gemblong, materi cerita dongeng, gambar-gambar ilustrasi, background untuk mengisi media pembelajaran interaktif, dan terdapat lebih dari 20 panel dengan dilengkapi jenis dan ukuran *font* yang beragam.

Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis *Adobe Flash*

Setelah media di rancang dan menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah penilaian kelayakan media. Ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik berbasis *Adobe Flash* sebelum diujikan. Maka pada tahap ini dilakukan penilaian oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dosen ahli terdiri atas ahli media dan ahli materi yang memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli materi yaitu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd, (2) ahli media yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis *Adobe Flash*

| Ahli | Skor maksimal | Skor yang diperoleh | Persentase | Kriteria |
|--------|---------------|---------------------|------------|--------------|
| Materi | 75 | 68 | 91% | Sangat Layak |
| Media | 100 | 92 | 92% | Sangat Layak |

Berdasarkan pada tabel 1 menunjukkan persentase bahwa uji kelayakan dari ahli materi memperoleh skor 68 dengan persentase 91% artinya telah memenuhi kriteria “sangat layak” berdasarkan aspek kompetensi materi, aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan materi dan aspek bahasa. Kemudian untuk kelayakan komponen media komik berbasis *adobe flash* memperoleh skor 92 dengan persentase 92% dari ahli media artinya telah memenuhi kriteria “sangat layak” pada aspek kompetensi materi, aspek tampilan, dan aspek pemakaian. Berdasarkan skor yang diperoleh dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan peneliti termasuk kedalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan pada tahap uji coba pemakaian di SDN 01 Gerdu dengan merevisi atau memperbaiki atas saran serta masukan dari kedua ahli tersebut.

Hasil skor yang diperoleh tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Kadek Dwi Darmayanti, dkk. pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia”. Penelitian sebuah media komik yang dirancang dalam bentuk virtual dimana komik tersebut digunakan dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia kelas IV. Penelitian tersebut mengacu pada model pengembangan ADDIE. Media Komik Virtual tersebut mendapatkan penilaian ahli mata pelajaran dengan skor 90%, ahli desain 92%, ahli media 95%, dan pada hasil uji coba perorangan mendapatkan skor 92,35%. Keseluruhan hasil tersebut bahwa media komik tersebut sangat layak digunakan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Angket tanggapan siswa merupakan angket yang diberikan kepada siswa pada tahap uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN 03 Gemulung dengan jumlah siswa 15 siswa menunjukkan hasil yang sangat layak terhadap media komik berbasis *adobe flash*. Angket tanggapan siswa menunjukkan hasil persentase 100% dengan kategori sangat layak.

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait kelayakan penggunaan bahan ajar berbasis lokal. Angket tanggapan guru mendapat persentase 100% dengan kategori sangat layak. Penggunaan media komik berbasis *adobe flash*

tersebut dianggap guru membantu pembelajaran. Hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media komik berbasis *adobe flash* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

| Tanggapan | Jumlah Skor | Persentase | Kriteria |
|-----------|-------------|------------|--------------|
| Siswa | 150 | 100% | Sangat Layak |
| Guru | 100 | 100% | Sangat Layak |

Penelitian yang mendukung hasil di atas adalah Penelitian oleh Asfihani, Khafidzoh, dkk. pada tahun 2019 yang berjudul “Komik Strip untuk Media pembelajaran matematika Kelas V SD” Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa Komik dalam bentuk Strip yang diperuntukan untuk siswa kelas V SD. Hasil penelitian tersebut berupa penilaian dari ahli media 1 tahap 1 dengan nilai 83,33%, ahli media tahap 2 93,33%, sedangkan dari ahli materi 1 tahap 1 mendapatkan 53,84%, ahli materi 1 tahap 2 98,07%. Hasil tanggapan siswa sebesar 100%, guru 98,33%. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa Komik Strip sangat layak.

Penilaian Keefektifan Media Komik Berbasis *Adobe Flash*

Keefektifan pengembangan media komik berbasis *adobe flash* dianalisis melalui uji *t-test* dan uji *N-gain*. Uji-T dan uji *N-Gain* dilakukan setelah melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas data hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung menggunakan rumus liliefors dengan bantuan *software Ms. Excel*. Keefektifan pengembangan bahan ajar berbasis lokal dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terdiri atas nilai tes awal dan tes akhir. Berikut hasil nilai tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji T Nilai Tes Awal dan Tes Akhir

| Tindakan | Jumlah Siswa | Rata-rata | t-hitung | t-tabel | Keterangan |
|-----------|--------------|-----------|----------|---------|------------|
| Tes awal | 30 | 50,65 | 14.125 | 2.042 | Ho ditolak |
| Tes akhir | 30 | 71,22 | | | |

Berdasarkan tabel 3 tersebut, diperoleh hasil t_{hitung} yaitu 14,125 dengan nilai t_{tabel} yaitu 2.042. sehingga diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji t hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Gerdu sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis *Adobe Flash* pada muatan bahasa Indonesia materi menulis cerita dongeng terdapat perbedaan peningkatan rata-rata dari nilai tes awal dan tes akhir.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto

pada tahun 2016 yang berjudul “*Developing Comic Books To Increase Motivation To Learn And Reading Comprehension For The Fourth Grade Students Of Elements School*”. Penelitian tersebut menggunakan uji test berupa *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata 52% dan 73% dengan peningkatan yang tinggi. Peningkatan dari *pretest* 63,05 menjadi 80,83 pada *posttest* memiliki perbedaan sebesar 17,78.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung N-gain, Dari pengolahan data tersebut, didapatkan hasil pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

| Tindakan | Jumlah siswa | Rata-rata | Selisih nilai rata-rata | Nilai N-Gain | Kriteria |
|-----------|--------------|-----------|-------------------------|--------------|----------|
| Tes Awal | 30 | 50,65 | 20,57 | 0,4853 | Sedang |
| Tes Akhir | 30 | 71,22 | | | |

Berdasarkan tabel 4 hasil uji N-Gain diatas, menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata (*Gain*) sebesar 0,4853 dengan kriteria sedang. Selisih antara rata-rata tes awal dan akhir adalah sebesar 20,57. Peningkatan rata-rata hasil tes awal dan akhir tersebut menunjukkan bahwa media komik berbasis *adobe flash* jika digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerita dongeng kelas III SD sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut didukung oleh penelitian Dhita Agoes Prihanto S dan Tri Nova Hasti Yuniarta pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil N-gain dari penelitian tersebut diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa dengan N-Gain sebesar 0.89 dan tergolong dalam peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil olah data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis yang menyatakan penggunaan media komik berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa diterima, dengan peningkatan pemahan siswa termasuk dalam kategori tinggi.

Penelitian lainnya dengan judul” Pengembangan Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint* Dengan Model *Inquiry* Ips Kelas IV” yang dilakukan oleh Sari Mei Saputri & Arini Estiastuti pada tahun 2018. Hasil N-gain dari penelitian tersebut diperoleh hasil skala besar dari rata-rata *pretest* 62,82 dan *posttest* 84,48

dengan N-gain 0,583 termasuk kriteria sedang. Kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi Kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media komik berbasis *Adobe Flash* disusun dengan memuat gambar komik dari beberapa cerita rakyat yang ada di daerah Jepara. Tampilan media komik berbasis *adobe Flash* yang menarik dan berunsur cerita lokal dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap cerita yang ada daerahnya dan meningkatkan kreativitas siswa dan dapat memunculkan ide-ide baru sehingga lebih terampil dalam menulis cerita dongeng. Desain media komik berbasis *adobe flash* dilengkapi dengan cover, prakata, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, komik, kuis, daftar pustaka, dan profil pengembang; (2) Uji kelayakan media komik berbasis *adobe flash* dilakukan oleh dua dosen ahli, yaitu dosen ahli media dan materi. media komik berbasis *Adobe Flash* ini layak digunakan karena sudah mencapai penilaian dengan beberapa kriteria. Hal tersebut dibuktikan dengan mendapatkan skor validator media sebesar 92% dan 91% dari validator materi, sehingga keduanya memenuhi kriteria “Sangat Layak”; (3) Media komik berbasis *adobe flash* dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan hasil nilai rata-rata nilai tes awal 50,65 dan tes akhir 71,22. Hasil perhitungan uji-T sebesar 14,125, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk hasil perhitungan kenaikan rata-rata dengan rumus N-gain sebesar 0,4853 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfihani, K. 2019. Komik strip untuk media pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 58-67.
- 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), 233-242.
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. B. G. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 170-179.
- Chakiki, I., & Rukmi, A. S. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Smart Game

- Terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas Iv Sd Se Kecamatan Lakarsantri. *Jpgsd*, 05 (03): 369-38.
- Djuanda, D. 2014. Pembelajaran Sastra Di Sd Dalam Gamitan Kurikulum 2013. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 191-200.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2021. Sastra Anak Indonesia. Yogyakarta:Sanata Dharma University Press.
- Murniviyanti, L., & Marini, A. 2021. Developing comic media for reading comprehension ability of historical texts in elementary school students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 188-197.
- Mutia, W., Maryadi, M., & Subekti, E. E. 2017. Penggunaan Model Berbagi Pengalaman Terhadap Hasil Belajar Ipa Melalui Pemanfaatan Media Komik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 173-182
- Nugriyantoro, Burhan. 2018. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Ugm Gadjah Mada University Press
- Pamuji, Siti Sulistyani Dan Setyami. 2021. Keterampilan Berbahasa. Depok: Guepedia.
- Saputri, S. M. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry Ips Kelas Iv. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 29-38