

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR (KOMIK) TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ryan Aryanto¹⁾, Muhammad Sukri²⁾, Muhammad Erfan³⁾, Nurwahidah⁴⁾
PGSD JIP FKIP Universitas Mataram, Indonesia
Email : ryanaryanto161@gmail.com, sukri1@unram.ac.id,
muhammaderfan@unram.ac.id, nurwahida@unram.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the development procedures and feasibility of comic media with the theme of caring for living creatures. The learning media used by teachers still uses general media such as textbooks, photos, videos, so in this research the researchers chose comic media with the theme of caring for living creatures to increase students' awareness of the surrounding environment. The data collection technique used was a validation questionnaire. material expert, media expert validation questionnaire, small group and large group student response questionnaire. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The feasibility of comic media was obtained from the material validator's assessment which obtained a score of 53 with a feasibility percentage of 77.94% in the feasible category, based on the media validator's assessment, it obtained a score of 63 with a percentage of 78.75%. in the eligible category. The results of the small group trial obtained very good criteria with a percentage of 94% and the large group response was 90.85%. Therefore, comic media with the theme of caring for living creatures can be used for learning at SDN 4 Bajur Mataram.

Keywords: Development, Comic Media, Caring For Living Creatures.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan dan kelayakan media komik tema peduli terhadap makhluk hidup. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan media yang umum seperti buku paket, foto, video, jadi dalam penelitian ini peneliti memilih media komik dengan bertemakan peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitar, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu Analisis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi. Kelayakan media komik diperoleh dari penilaian validator materi yang mendapatkan skor 53 dengan presentase kelayakan 77,94% dengan kategori layak, berdasarkan penilaian dari validator media mendapatkan skor 63 dengan presentase 78,75% menempati kategori layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat baik dengan presentase 94% dan respon kelompok besar adalah 90,85% Oleh karena itu, media komik tema peduli terhadap makhluk hidup dapat digunakan untuk pembelajaran di SDN 4 Bajur Mataram.

Kata Kunci: pengembangan, media komik, peduli terhadap makhluk hidup

A. Pendahuluan

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Peran guru sebagai pendidik adalah faktor yang bisa berpengaruh dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Kemampuan guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Sardiman 2011).

Pada hakikatnya pembelajaran tematik menekankan pada peserta didik baik secara individual ataupun kelompok agar aktif mencari, menggali, menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan

otentik. Oleh karena itu di butuhkan berbagai sarana dan prasarana dalam melakukan pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran tematik, guru perlu memilih secara teliti media yang akan digunakan. Media yang dipilih tersebut harus bisa di manfaatkan oleh berbagai bidang studi yang berkaitan dan juga terpadu.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 4 Bajur Mataram didapatkan informasi bahwa bahwa penggunaan media masih sangat minim dalam pembelajaran. Pembelajaran dikelas yang kurang maksimal dan media yang di gunakan kurang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran.

Agar pembelajaran berjalan dengan efektif di perlukan media pembelajaran yang tepat, menarik dan inovatif. Media pembelajaran menurut Surayya (2012) dalam penelitiannya dengan judul "Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran" adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang di sampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di rencanakan

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka dengan ini peneliti memilih untuk mengambil judul penelitian “pengembangan media cerita bergambar (Komik) tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ery Amaliyyah, Anggralita Sandra Dewi, & Endang Wahyu Andjariani (2022) yaitu “*Pengembangan media Komik pada kelas IV Sekolah Dasar*” Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi mencapai presentase 96,87% dan ahli media mencapai 93,75% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kepunten yang beralamat di Jl. Kalpataru No. 213 Desa Kepunten Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sekarang

yaitu terletak pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Penelitian sekarang akan membahas terkait dengan tahapan pengembangan komik tematik di sekolah dasar, yang dimana ini tidak di bahas pada penelitian sebelumnya.

Sedangkan menurut Penelitian yang dilakukan oleh Fani Oktavia , Rifda Eliyasni (2020) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dapat membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran tematik. Hasil pengembangan media Komik Tematik mendapatkan nilai uji validasi ahli aspek media 95% dan ahli materi yaitu 100% berada di kategori sangat valid, sementara persentase akumulasi nilai yang didapat dari ahli bahasa yaitu 66,67% berada dikategori valid. Rata-rata akumulasi yang diperoleh dari ketiga ahli yaitu 87,22% yang berarti media komik tema tik terpadu kelas IV Sekolah Dasar berada pada kategori sangat valid. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sekarang yaitu penelitin yang ini

terbatas pada prosedur yang di gunakan dalam penelitian.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research And Developmen* (R&D). Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall yang dikutip Sugiyono (2010) penelitian (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian *Research And Developmen* (R&D) merupakan penelitian yang di gunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dari produk yang di hasilkan tersebut. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian *Research And Developmen* (R&D) di dasarkan pada pemikiran bahwa R&D merupakan metode penelitian dan pengembangan yang dimana tujuannya adalah menghasilkan

produk dan menguji ke efektifan produk, termasuk didalamnya media pembelajaran seperti Komik dan lainnya.

Model yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah ADDIE. Alasan peneliti menggunakan model ini karena penelitian dengan model ADDIE memiliki fungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kerja pelatihan itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih (2016) yang menjelaskan bahwa Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Dalam langkah-langkah pengembangan produk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap.

Pada tahap analisis ini diawali dengan menganalisis permasalahan yang ada di sekolah (analisis kerja dan analisis kebutuhan) apa saja yang terjadi di sekolah bagaimana media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran karena sebelumnya hanya menggunakan

buku tema yang tersedia di sekolah. Tahap analisis yang dilakukan mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Secara umum tahap analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut : Analisis Kebutuhan , Analisis Kurikulum, Analisis Karakteristik Siswa

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan media komik. Bentuk rancangan berupa media pembelajaran komik untuk tema 3 “peduli terhadap makhluk hidup” sub tema 3 “ayo cintai lingkungan” Pembelajaran ke-1, yang dimana akan berfokus pada muatan pembelajaran IPS, hal ini untuk menanamkan nilai-nilai sosial pada peserta didik. Media di desain semenarik mungkin agar peserta didik ikut aktif dan tertarik dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini mencakup validasi yang dilakukan ahli, maksudnya sebelum diterapkan media komik terlebih dahulu akan di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, validator

menggunakan instrument yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dan untuk menilai bagian-bagian atau struktur dalam media komik, Desain media komik yang berisi materi yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) dan Indikator yang ada pada buku guru dan materi yang terdapat pada buku siswa di Kurikulum 2013. Media komik di buat semenarik mungkin sehingga dapat memberikan gambaran jelas kepada siswa terhadap materi yang sebelumnya bersifat abstrak. Apabila ada saran dari validator maka media komik yang dikembangkan akan direvisi terlebih dahulu sebelum beralih ke tahap selanjutnya.

Tahap implementasi (*Implementation*)

Setelah produk divalidasi maka langkah selanjutnya yaitu implementasi produk dalam implementasinya media Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa

terhadap media komik yang dikembangkan. Adapun uji coba yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan revisi produk yang dikembangkan, revisi akhir berupa saran dan masukan yang di dapatkan dari angket respon atau catatan di lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar media komik yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis (*Analysis*)

Prosedur Pengembangan Media Komik

Produk Hasil dari penelitian ini berupa media komik Nonfiksi sebagai media pembelajaran. Media dikmbangkan melalui tahapan ADDIE. Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE ini meliputi empat tahap yaitu Analisis, Design, Defelopment, Implementasi dan Evaluasi. Hasil pengembangan pada setiap tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis kebutuhan

Tabel 4.2 hasil analisis kebutuhan siswa

N0	Nama siswa	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ayu Salwa				✓
2.	Lisna Aulia				✓
3.	Rizki Maulana Hafiz				✓
4.	Pandi Setiawan				✓
5.	Lalu Eka yudistira				✓
6.	Alya Humaira			✓	

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 6 orang siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram, di peroleh sebanyak lima dari enam siswa tertarik menggunakan media komik sebagai media pembelajaran.

Analisis Kurikulum

Tabel 4.3 KD dan IPK

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota atau kabupaten sampai tingkat provinsi.	Pembelajaran 1
	3.1.1 Menyebutkan bentuk-bentuk pemanfaatan sumber daya alam hayati.
	3.1.2 Menjelaskan bentuk pemanfaatan sumber daya alam hayati.
	3.1.3 Memberikan contoh pemanfaatan sumber daya alam hayati.
	3.1.4 Menyajikan rangkuman tentang sumber daya alam hayati.
	masyarakat dari tingkat kota atau kabupaten sampai tingkat provinsi.

Analisis Karakteristik Siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, berikut karakteristik siswa dalam pembelajaran: 1) Siswa kurang termotivasi belajar menggunakan metode konvensional. 2) Siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media. 3) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dan dapat digunakan untuk belajar mandiri.

Design (Perancangan) Perancangan Materi

Berikuta adalah materi yang dimuat dalam komik nonfiksi yang dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 4.4 Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota atau kabupaten sampai tingkat provinsi.

Materi-materi yang dimuat dalam media komik adalah karakter ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

Alat dan Bahan yang digunakan

Adapun alat dan bahan yang digunakan peneliti dalam membuat komik adalah sebagai berikut: Kertas HVS ukuran A4 (210mm x 297mm), Pensil 2B, Pulpen Artline ukuran 0.5, Pensil warna merek Faber-Castell, Penggaris.

Perancangan produk

Tahap selanjutnya peneliti menyusun rancangan media komik yang akan di buat. Produk yang akan di hasilkan adalah sebuah media komik yang diambil dari cerita nonfiksi dalam buku ajar dengan judul "perjalanan ke desa". Produk media komik ini berisikan 12 halamam termasuk cover/sampul, komik memuat cerita nonfiksi terkait pemanfaatan sumberdaya alam hayati dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Latar komik di

buat bertemakan pedesaan dengan gambar-gambar hewan dan pepohonan yang merepresentasikan lingkungan yang terjaga dengan baik.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini meliputi pembuatan produk komik, Validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta kegiatan revisi produk. Langkah-langkah kegiatan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Pembuatan produk

Produk media yang di kembangkan adalah sebagai berikut:

Table 4.5 Spesifikasi produk komik dengan judul perjalanan ke desa

Ukuran kertas	: A4 (210mm x 297mm)
Jenis kertas	: kertas HVS
Jumlah halaman	: 12 Halaman
Bentuk media	: Buku Cerita Bergambar
Warna	: Dominasi warna hijau pada latar dan <i>full colour</i>

alam pembuatan media komik adalah sebagai berikut:

Menentukan materi yaitu terdapat pada buku ajar tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 3 “ayo cintai lingkungan” pembelajaran 1 mengangkat cerita nonfiksi berjudul “perjalanan ke desa”.

Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam pembuatan komik

Membuat karakter atau tokoh yang akan di gunakan dalam komik.

Membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi dan balon teks , Mewarnai gambar sesuai dengan warna aslinya, Membuat dan mengisi balon teks dengan kalimat-kalimat. Membuat cover media komik berkesesuaian dengan judul yang di gunakan. Menyusun tata letak halaman.

Implementation (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik yang di kembangkan.

Dalam penelitian ini uji coba terhadap peserta didik dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam orang peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh peserta didik kelas IV, berikut adalah hasil uji coba yang dilakukan peneliti untuk memperoleh respon siswa terhadap penggunaan media komik sebagai media belajar.

Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan awal sebelum media digunakan pada kelompok yang lebih besar, tujuannya adalah memperoleh respon awal dari enam orang siswa kelas VI terhadap penggunaan media komik yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk untuk melihat kelayakan media yang sudah direvisi pada kelompok yang lebih kecil.

Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Tahap I

No	Nama Siswa	Skor Angket	Skor Maksimal	%
1.		20	20	100%
2.		19	20	95%
3.		19	20	95%
4.		19	20	95%
5.		18	20	90%
6.		18	20	90%
Σ Jumlah		113	120	
Kriteria		94% (sangat layak)		

Berdasarkan table 3.7 presentase respon siswa terhadap media komik sebesar 94% Yang berarti media komik sangat layak di gunakan. Sesuai dengan table 3.7. dengan hasil ini maka peneliti dapat melanjutkan uji coba media komik pada tahap selanjutnya yaitu kelompok besar/ujicoba meliputi keseluruhan siswa kelas IV.

Uji coba kelompok besar

Tidak jauh berbeda dengan uji coba kelompok kecil hanya saja pada uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram, uji coba kelompok besar dilakukan untuk menentukan hasil dari penggunaan media komik.

Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa Tahap II

No	Nama Siswa	Skor Angket	Skor Maksimal	%
1.		20	20	100%
2.		19	20	95%
3.		19	20	95%
4.		19	20	95%
5.		18	20	90%
6.		18	20	90%
7.		17	20	85%
8.		18	20	90%
9.		18	20	90%
10.		18	20	90%
11-36				
Σ Jumlah		636	700	
Kriteria		90,85% (sangat layak)		

Berdasarkan table 3.7 presentase respon siswa terhadap media komik sebesar 90% atau sangat layak.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada penelitian kali ini hanya dilakukan evaluasi formatif, yaitu dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan.

Evaluasi pertama dilakukan pada tahap analisis, yaitu mulai dari menilai dan meninjau kembali kompetensi yang akan dicapai peserta didik, karakteristik peserta

didik dari segi afektif, kognitif, dan psikomotorik, hingga materi yang akan digunakan dalam Komik.

Evaluasi kedua yaitu pada tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini evaluasi dilakukan pada pemilihan materi yang dipelajari peserta didik pada Komik yaitu materi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat disesuaikan dengan pengalaman peserta didik karena menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL). Selain itu, bentuk dan metode asesmen juga dilakukan pada tahap perancangan sebagai bentuk penilaian peserta didik. Asesmen tertulis digunakan dalam Komik.

Evaluasi ketiga dilakukan pada tahap development atau pengembangan. Pada tahap ini terdapat banyak evaluasi dan revisi, mulai dari desain Komik yang mencakup struktur, konstruksi, dan teknis, lalu proses pembuatan komik yang terdiri dari pembuatan ide cerita dan naskah, objek dan latar komik, karakter komik, dan gelembung teks. Setelah desain selesai dibuat, perlu dilakukannya validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media, serta dilanjutkan dengan revisi.

Evaluasi keempat yaitu pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan oleh 6 peserta didik kelas IV yang menilai media Komik yang telah dikembangkan dengan mengisi angket yang diberikan. Setelah data dari peserta didik didapat, dilakukan perhitungan untuk mencari kelayakan dari Komik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Komik tema peduli terhadap makhluk hidup, maka dapat disimpulkan bahwa media komik dengan judul "Perjalanan ke Desa" layak untuk digunakan. Penggunaan media pembelajaran disekolah yang masih monoton kurang memberikan daya tarik kepada siswa, untuk itu diperlukan media yang menarik perhatian siswa, seperti media komik karna tampilan media komik yang menarik sehingga dapat menunjang keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu penerapan media komik dengan materi pemanfaatan sumberdaya alam hayati bisa membuat siswa lebih paham pentingnya menjaga lingkungan sekitar karena dapat dipraktekkan secara langsung

sehingga siswa dapat dengan mudah untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andi Prastowo. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1)
- Ermiana, I., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)* (pp.297-303).
- Gumelar, M. (2011). *Cara Membuat Komik*. jakarta barat: PT. Indeks.

- Hasyim, Ardelina. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah. Yogyakarta: Media Akademi
- Istiningsih, Siti. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Kelas IV. Jurnal Pendidikan Profesi Pendidikan, Vol. 6(4), 693
- Karyati Faridah. (2017). Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika : Uvaya Banjarmasin
- Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1).
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada. University Press.
- Rahardi, Sigit. (2010). Pengaruh Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA (Fisika) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Palembang. Skripsi. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Ramayulis. (2013). Profesi Dan Etika Keguruan. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman. (2008). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Syofian. (2017). Metode penelitian kuantitatif : di lengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS. Penerbit Kencana : Jakarta
- Sudjana, N. & A. Rivai. (2011). Media Pengajaran. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Surayya, Elly. (2012). Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. Jurnal At-. Ta'lim 3, 65-72
- Suryani, Nunuk. (2019). Media pembelajaran inofatif dan pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tahir, Muhammad, Radiusma. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Vidio dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok.
- Trianto.(2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan. Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.