

PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP MINAT BACA SISWA KELAS IV SDN KEBOANANOM GEDANGAN

Alfi Rohmatis Suaidiyah¹, Danang Prastyo²

¹PGSD FIP Univestas PGRI Adi Buana Surabaya

²PGSD FIP Univestas PGRI Adi Buana Surabaya

¹alfirohmatis04@gmail.com, ²danang@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using comic media on reading interest in grade 4 students at SDN Keboananom Gedangan. Interest in reading is an important factor in the success of learning and developing students' knowledge. The research design uses a Quasi Experimental Design in the form of a Nonequivalent Posttest-Only Control Design. The research sample consisted of two groups of students, namely class IV-D as the experimental group which used comic media in the learning process and Class IV-B as the control group which used student textbooks and conventional methods. Data was collected through a questionnaire/reading interest questionnaire given after treatment. The data analysis technique used in this research uses the normality test, homogeneity test, and T-Test. This research was processed using IBM SPSS 22 for Windows. The results of hypothesis testing using the t-test state that the output results in the t-test column for equality of means show a sig value. (2-tailed) is 0.049, because the sig value. (2-tailed) $0.049 < 0.05$ or a significant value smaller than 0.05. H_0 is rejected, which means there is a difference. So it can be concluded that comic media has an impact on the reading interest of fourth-grade students at SDN Keboananom Gedangan.

Keywords: comic media, reading interest.

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi Dampak pemanfaatan media komik terhadap ketertarikan membaca siswa di kelas 4 di SDN Keboananom Gedangan. Minat baca merupakan faktor krusial pada keberhasilan Proses belajar dan peningkatan wawasan siswa. Desain penelitian menerapkan *Quasi Experimental Desain* melalui bentuk *Nonequivalent Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian terdiri dua kelompok siswa, yaitu kelas IV-D menjadi bagian dari kelompok eksperimen yang memakai media komik dalam proses pembelajaran juga Kelas IV-B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan buku ajar siswa dan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner/angket minat baca yang diberikan sesudah perlakuan. Teknik penganalisisan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-Test. Penelitian ini diolah menggunakan IBM SPSS 22 for Windows. Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t menyatakan bahwa output pada kolom *t-test for equality

of means* menampilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,049, karena nilai sig. (2-tailed) $0,049 < 0,05$ atau nilai signifikansi lebih rendah dibandingkan 0,05 H_0 ditolak berarti ada perbedaan, maka dapat diinterpretasikan bahwa media komik memiliki dampak terhadap minat baca siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan.

Kata Kunci : media komik, minat baca

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah proses yang dirancang sistematis guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat mengasah potensi diri guna membentuk karakter, intelektualitas, akhlak mulia (Pristiwanti et al., 2022).

Fungsi dan tujuan pendidikan tidak terlepas dari peranan guru dan siswa, peran guru sangat penting untuk merencanakan proses pembelajaran agar tercapainya sasaran belajar mengajar, sebagian unsur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang keberhasilan pada belajar mengajar ialah pemakaian media pembelajaran (Haqiqi & Permadi, 2022).

Menurut Junioviona et al., (2020) Sarana edukasi merupakan sebagian elemen yang bisa dimanfaatkan guna mengoptimalkan capaian ajar dan motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Peran media pembelajaran sebagai alat bantu guru

guna memudahkan penyampaian komunikasi berupa materi belajar mengajar kepada siswa dengan harapan Peserta didik mampu mengerti dengan jelas materi yang telah diajarkan.

Sarana edukasi dapat disebut baik jika sarana tersebut bisa mendorong siswa untuk semangat belajar dan membantu peserta didik dalam memahami bahan ajar. Media tersebut dapat berwujud media bergambar. Seperti yang diungkapkan Maharani et al., (2017) Buku ilustrasi naratif merupakan jenis buku yang paling digemari, sebagaimana terlihat dari respons anak-anak yang lebih bersemangat terhadap buku dengan tampilan visual yang menarik. Menurut Isinanto (dalam Prastyo et al., 2025) siswa lebih suka menggunakan gambar, grafik dan presentasi visual dalam proses belajar, dengan begitu siswa dapat dengan mudah mengingat hal yang mereka lihat, lebih suka membaca daripada dibacakan dan suka

menggambar atau mencatat saat belajar.

Media cerita bergambar yang bisa digunakan sebagai sumber belajar adalah media komik. Menurut Muhaimin et al., (2023) Komik merupakan kisah yang terdiri dari rangkaian ilustrasi humoris, menyajikan alur cerita yang sederhana dan mudah dimengerti makna isinya. Berdasarkan konteks pembelajaran komik disajikan dengan menarik dan jelas. Bahasa yang digunakan dalam media komik dirancang menggunakan bahasa harian menjadikan siswa lebih mudah mengikuti alur cerita (Mikamahuly et al., 2023). Dalam konteks ini, komik kartun berfungsi sebagai perantara belajar, di mana sumber visual yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik. Penggunaan media komik memungkinkan siswa untuk tertarik untuk belajar dan menguasai materi dengan cepat, terutama dalam hal membaca, pembelajaran menjadi aktif dan bervariasi yang dapat menghibur siswa untuk giat belajar.

Permasalahan yang sedang terjadi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah rendahnya minat baca siswa, terutama pada jenjang Sekolah

Dasar. Hasil survey yang dilaksanakan IEA (International Education Achievement) saat awal tahun 2000 mengungkapkan jika kemampuan membaca anak-anak di Indonesia itu rendah (Hadi et al., 2023). Menurut Yoni, (2020) minat baca dan kebiasaan membaca yang rendah pada masyarakat Indonesia merupakan salah satu persoalan pokok dunia pendidikan, permasalahan ini diduga berhubungan dengan kemunduran kualitas dan mutu pendidikan sejak beberapa tahun terakhir.

Membaca adalah salah satu kunci untuk mendapatkan informasi dan memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang. Hidayat et al., (2022) menyatakan, Siswa yang sering membaca, maka memiliki keinginan dan pemahaman tingkat tinggi, dengan begitu maka siswa bisa memahami materi yang dipelajari dengan mudah.

Minat baca yang rendah tidak terlepas, baik dari aspek internal (berasal dari dalam individu) maupun aspek eksternal (berasal dari lingkungan sekitar) yang mempengaruhinya, hal tersebut yang menjadikan siswa memiliki minat

membaca yang berbeda-beda. (Agustina et al., 2022).

Elendiana, (2020) menyebutkan, faktor yang menyebabkan Minimnya ketertarikan membaca timbul akibat rendahnya perhatian orang tua dalam menjadikan buku sebagai pilihan utama dibanding mainan. Peran orang tua sangat krusial dalam membangun ketertarikan anak terhadap membaca. Minat membaca harus ditanamkan dan dibiasakan dalam keluarga dirumah sejak dini. Seperti yang diungkapkan oleh Ikawati, (2013) budaya membaca sangat perlu dilakukan keluarga. Dengan membacakan buku cerita atau bacaan lainnya setiap hari ketika waktu luang akan menjadi kebiasaan keluarga yang dapat mendorong anak untuk terbiasa membaca.

Kontribusi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca juga memiliki peran yang signifikan. Guru yang kreatif akan menciptakan suasana yang menarik dengan media pembelajaran. Menurut Hidayat et al., (2022) saat proses pembelajaran didalam kelas guru harus membuat suasana belajar menyenangkan dan tidak membosankan agar terwujudnya tujuan pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam tercapainya tujuan

pembelajaran tergantung dari proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Cara guru untuk mengatasi prestasi yang rendah dengan meningkatkan minat baca siswa, Maka, guru harus memperhatikan kebutuhan saat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila salah satu pelajaran yang kurang diminati siswa, dikarenakan penjelasan-penjelasan didalamnya sulit dicerna akibat terlalu banyak bacaan. Banyaknya atau panjangnya suatu teks bacaan menjadikan siswa malas untuk membaca yang mengakibatkan kurangnya hasil nilai belajar siswa. Pada dasarnya mata pelajaran pendidikan pancasila memiliki peran penting bagi kehidupan sehari-hari, Terutama dalam pembahasan mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila. Menurut Lestari & Kurnia, (2022) apabila Pelaksanaan nilai-nilai Pancasila diwujudkan dalam aktivitas sehari-hari akan berdampak besar dalam pembentukan karakter bagi anak bangsa.

Merujuk uraian diatas, studi ini memanfaatkan komik sebagai sarana pembelajaran, lantaran media komik

memiliki unsur gambar dan tulisan yang menarik sehingga dikehendaki mampu memperkuat ketertarikan siswa dalam membaca. Maka peneliti tertarik menggunakan judul "Pengaruh Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN Keboananom Gedangan". Dengan maksud penelitian guna mengidentifikasi dampak media komik dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan.

B. Metode Penelitian

Pada riset terdapat angka dan dihitung menggunakan angka, maka penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian menerapkan *Quasi Experimental Desain* menggunakan bentuk *Nonequivalent Posttest-Only Control Design*.

Variabel riset ini ialah, variabel Independen (variabel bebas) yaitu media komik dan Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu ketertarikan baca siswa. Penelitian ini memiliki populasi berupa semua peserta didik kelas IV tahun ajaran 2024/2025 SDN Keboananom Gedangan. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster simple*

random sampling, Sehingga sampel yang didapatkan ialah siswa kelas IV-B selaku kelas kontrol dan siswa kelas IV-D selaku kelas eksperimen tahun ajaran 2024/2025 SDN Keboananom Gedangan. Teknik pengambilan data pada studi ini dilakukan melalui angket. Sementara itu, teknik analisis data yang diterapkan meliputi uji validitas, uji homogenitas, uji normalitas, serta uji hipotesis. Pengujian dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS 22 For Windows*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti terlebih dahulu menyusun modul ajar untuk menjadi acuan saat pembelajaran. kemudian peneliti melakukan uji validasi media komik dan angket. Validasi ini digunakan agar mendapatkan instrument yang berkriteria valid. Setelah mendapatkan hasil validasi yang valid, peneliti melanjutkan penelitiannya yaitu mengumpulkan data yang dilakukan dengan menyebarkan angket setelah dilakukannya perlakuan pada kelas eksperimen dengan media komik sebagai media ajar dan pada kelas kontrol hanya menggunakan buku ajar.

Subjek penelitian ini secara garis besar dijabarkan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Siswa

kelompok	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
Kontrol	IV-B	12	15	27
Eksperimen	IV-D	12	15	27
Total		24	30	54

Setelah mendapatkan data dari penyebaran angket, langkah berikutnya peneliti melakukan uji normalitas. Hasil pengujian normalitas bisa dilihat pada gambar dibawah.

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket Minat Baca	Kelas Kontrol	,126	27	,200*	,952	27	,236
	Kelas Eksperimen	,156	27	,089	,940	27	,120

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Merujuk pada hasil pengujian normalitas yang ditampilkan dalam gambar 1 menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dikarenakan jumlah siswa sebanyak 54 siswa. Informasi uji normalitas angket pada kelas eksperimen menunjukkan signifikansi $0,089 > 0,05$ dan dalam kelas kontrol menunjukkan signifikansi $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu didapatkan kelas kontrol dan kelas

eksperimen mempunyai nilai $sig. > 0,05$ dengan kata lain kedua sampel dinyatakan berdistribusi **Normal**.

kemudian peneliti melanjutkan dengan uji homogenitas untuk menguji dua sampel data yang dipakai memiliki kesamaan dalam varians atau berbeda, hasil uji homogenitas bisa diamati dalam gambar dibawah sebagai berikut.

Test of Homogeneity of Variances			
Angket Minat Baca			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,781	1	52	,057

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Merujuk pada hasil pengujian homogenitas dalam gambar 2 diperoleh hasil signifikansi $0,057 > 0,05$ menunjukkan jika memiliki sifat **Homogen** karena nilai $sig > 0,05$.

Sesudah dipastikan berdistribusi normal dan memiliki homogenitas, langkah berikutnya adalah melanjutkan dengan uji hipotesis atau uji t karena telah memenuhi persyaratan. Uji t dilakukan untuk mengetahui adanya atau tidaknya pengaruh perlakuan dari dua kelompok sampel yang digunakan. hasil uji t bisa diamati pada gambar dibawah.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Angket Minat Baca	Equal variances assumed	3,781	,057	2,020	52	,049	-2,074	1,027	-4,134	-.014
	Equal variances not assumed			2,020	45,076	,049	-2,074	1,027	-4,142	-.006

Gambar 3. Hasil Uji T-test

Merujuk pada gambar 3 menyatakan jika hasil keluaran di kolom t-test for equality of means menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,049, karena nilai sig. (2-tailed) $0,049 < 0,05$ Atau nilai signifikansi berada di bawah 0,05 maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan dari hasil perlakuan.

Terdapat perbedaan output pada kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran media komik dengan kelas kontrol yang hanya memakai buku paket siswa. Karena diberikan perlakuan yang berbeda memungkinkan terjadinya perubahan minat membaca siswa, sehingga siswa mengalami peningkatan minat membaca siswa. Berdasarkan perbedaan yang signifikan maka rumusan masalah penelitian dapat dinyatakan terdapat Pengaruh Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan.

Proses pembelajaran peneliti menggunakan buku komik yang dirancang dengan percakapan singkat, gambar berwarna-warni, dan cerita kontekstual sesuai materi membuat siswa lebih terhubung dengan isi pembelajaran seolah mereka bercakap-cakap dengan teman sendiri. Komik ini menghadirkan suasana belajar yang menarik dan relevan, sehingga siswa dapat mengikuti alur cerita dengan mudah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media komik mampu meningkatkan minat baca siswa karena kombinasi visual menarik dan cerita sederhana menjadikan membaca aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, komik mendorong siswa untuk membaca secara mandiri, membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan informasi yang diperoleh, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Komik dikemas menjadi suatu buku yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bertujuan untuk menumbuhkan minat baca siswa. dalam proses pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme, karena teori ini dapat membangun pengalaman dan pengetahuan siswa

secara mandiri, dalam teori ini guru berperan sebagai fasilitator yang menyajikan materi pembelajaran. Berdasarkan Teori konstruktivisme menurut Vygotsky dalam (Violla & Fernandes, 2021) siswa aktif membina pengetahuannya sendiri dengan Menelusuri makna dari materi yang dipelajari serta merupakan proses mengintegrasikan konsep dan gagasan baru dengan pola pikir yang telah dimiliki.

Media buku komik tersebut peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan sila-sila pancasila yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa, sehingga siswa dapat mengingat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, penerapan sila Pancasila diharapkan dapat membentuk siswa menjadi individu yang berkarakter, berintegritas, dan memiliki rasa tanggung jawab. Dengan demikian, mereka dapat menjadi pewaris bangsa yang memiliki kemampuan dalam mengamankan dan mengembangkan Prinsip-prinsip mulia Pancasila dalam interaksi sosial, kehidupan berbangsa, dan tata kelola negara.

Peneliti memperoleh hasil yang didapatkan sesuai dengan indikator minat baca siswa menggunakan media komik. Indikator minat baca permulaan yang pertama ada perasaan senang membaca. Hal ini dapat dilihat ketika membaca media komik siswa merasa senang karena media komik memiliki tampilan yang menarik, dengan adanya media komik siswa semakin menyukai kegiatan membaca dan menunjukkan minat baca yang tinggi. Sejalan dengan menurut Maharani et al., (2017) Buku dengan ilustrasi cerita menjadi jenis bacaan yang paling digemari, hal ini dapat dilihat dari anak-anak menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap buku dengan desain visual yang menarik.

Indikator yang kedua yaitu ketertarikan siswa dalam membaca, yang dapat diamati dari kegiatan membaca komik siswa memberikan semua atensinya dan fokus ketika membaca. Siswa menyerap makna materi ajar disesuaikan dengan kecakapan dasar yang diberikan. dalam komik. Sejalan dengan menurut Arwati & Oktaviani, (2023) Komik dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Kartun yang didesain sesuai

dengan mata pelajaran berperan sebagai duta pembelajaran, menyajikan sumber visual yang menarik sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Indikator ketiga yaitu Indikator keterlibatan siswa dalam membaca, dilihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan membaca komik. Siswa menunjukkan antusiasme melalui proses memilih, membaca, hingga mendiskusikan isi komik yang mereka baca. Hal ini mencerminkan minat baca yang meningkat, di mana media komik tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan literasi dan daya imajinasi mereka. Sesuai dengan pendapat Hamidah et. al (dalam Handayani & Koeswanti, 2022) komik memiliki peran positif dalam meningkatkan rutinitas membaca. Bidang anak-anak yang kaya akan khayalan juga kreativitas menjadikan mereka sangat tertarik pada gambar, sketsa, dan komik, sehingga media ini menjadi alat yang efektif untuk menarik keterlibatan mereka.

Indikator yang keempat yaitu ketertarikan siswa dalam membaca terlihat dari minat mereka terhadap kegiatan membaca komik. Siswa

cenderung tertarik karena komik memiliki visual yang menarik, cerita yang mudah dipahami, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Banyak siswa bahkan meluangkan waktu istirahat untuk membaca komik yang telah diberikan, menunjukkan bahwa media ini membuat aktivitas membaca menjadi lebih menyenangkan dan mudah diakses. Sesuai dengan hasil penelitian Melati & Dafit, (2024) menyatakan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media komik karena tampilannya yang penuh warna, menarik, dan memotivasi, serta kemampuannya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Studi ini didukung oleh riset yang sebelumnya telah dilakukan Indriyani, (2024) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Komik Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Di Mi Negeri 3 Pematang*", hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat Dampak Pemanfaatan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang didapat setelah melakukan penelitian, dapat dihasilkan jika terdapat pengaruh media komik terhadap minat baca siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan.

Merujuk pada kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang diberikan: 1. Bagi sekolah, dianjurkan bisa memberikan fasilitas buku yang bervariasi sebagai penunjang proses pembelajaran dan meningkatnya semangat serta minat siswa dalam membaca. 2. Bagi pendidik, diharapkan menggunakan sarana yang interaktif dan menghibur dalam pembelajaran guna mendorong ketertarikan anak dalam membaca. Guru bisa membuat jadwal rutinan literasi bagi siswa dengan tujuan agar menumbuhkan kebiasaan membaca secara teratur. 3. Bagi siswa, diharapkan selalu meluangkan waktu setidaknya 10 menit untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku ilmu pengetahuan umum untuk menambah wawasan baru setiap harinya. 4. Bagi peneliti lain, dianjurkan bisa menjadi acuan dalam penggunaan media terutama media konkrit untuk menunjang suasana belajar yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Ramdhani, I. S., & Enawar. (2022). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Terhadap Minat Baca Kelas 4 Sdn Bojong 04. *Al-Irsyad*, 4(5)(1999–2003).
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(1), 121–138.
<https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/538>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 54–60.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 164–172.
<https://doi.org/10.32665/jurmia>

- V2i1.274
- Hidaya, Z. Y. P., Laily, I. F., & Ummah, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 2(2), 144–156.
<https://doi.org/10.21580/jieed.v2i2.13058>
- Ikawati, E. (2013). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Diniada Anak Usia Dini*, 1(02), 1–12.
- Indriyani, L. V. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Komik Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Di Mi Negeri 3 Pematang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 256.
<https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development Institut*, 8(3), 95–100.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
<https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Maharani, O. D., Laksono, K., & Sukartiningsih, W. (2017). Minat Baca Anak-Anak Di Kampong Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 326.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 21 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (1), 5639–5647.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256.
<https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listyanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Prastyo, D., Sulistyowati, I., Budiyo, S. C., Salsabila, S. P., Safitri, D. I., & Qotrunnada, E. (2025). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(1), 348–353.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.913>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4 (6), 7911–7915.

<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>

Yoni, E. (2020). Pentingnya Minat Baca Dalam Mendorong Kemajuan Dunia Pendidikan. *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 13–20. <https://doi.org/10.31869/lp.v7i1.2237>