

Pengembangan Media Komik Strip (Komstrip) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD 2 Daren Jepara

Farid Aulal Khuluqi¹, Muhammad Misbahul Munir²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

Email: 211330000788@unisnu.ac.id¹, misbahulmunir@unisnu.ac.id²

Info Artikel

Keywords:

Media Development,
Reading Comprehension,
ADDIE Model.

Abstract

This study aims to develop comic strip-based learning media (Komstrip) as an innovative tool in improving the reading comprehension skills of fifth-grade students at SD 2 Daren Jepara. The background of this study is based on the low interest in reading and students' difficulties in understanding reading texts in Indonesian language lessons. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments are validation sheets from media experts and material experts, as well as student reading comprehension tests. The results show that the Komstrip media obtained the "very feasible" category based on the assessment of media experts and material experts, with an average validation score above 80%. A limited trial on fifth-grade students showed a significant increase in reading comprehension skills, marked by an increase in the average score from 62.0 in the pre-test to 80.0 in the post-test. In addition, students showed high enthusiasm for the use of Komstrip because of its attractive visual appearance, simple storyline, and relevance to everyday life. Thus, the development of Komstrip media has proven effective and feasible to be used as an alternative Indonesian language learning media to improve the reading comprehension skills of elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik strip (Komstrip) sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD 2 Daren Jepara. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat baca dan kesulitan siswa dalam memahami teks bacaan pada pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta tes membaca pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komstrip memperoleh kategori "sangat layak" berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, dengan skor rata-rata validasi di atas 80%. Uji coba terbatas pada siswa kelas V menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan membaca pemahaman, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 62,0 pada pra-tes menjadi 80,0 pada pasca-tes. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan Komstrip karena tampilan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan media Komstrip terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia di SD memegang peranan yang sangat signifikan dalam membantu peserta didik mengembangkan fungsi bahasa yang digunakan untuk melakukan komunikasi. Pengajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, memahami tulisan dan belajar menerapkannya dalam praktik kebahasaan, kemudian terbiasa melaksanakan pada kehidupan sehari-hari (Lestari, 2021). Melalui pelajaran Bahasa Indonesia ditekankan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik supaya mereka dapat berkomunikasi dengan baik dan benar (Rahmawati, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat aspek utama keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, melafalkan, menulis serta berbicara. Diharapkan ke empat aspek keterampilan tersebut bisa dikuasai peserta didik karena keterampilan ini sangat penting dan berguna untuk dikuasai (Janawati & Sulantara, 2021).

Membaca merupakan keterampilan dasar yang penting untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis. Menelaah merupakan kegiatan mengolah teks secara kritis dan kreatif sehingga pembaca dapat memahami isi bacaan secara utuh (Nurhadi, 2022). Kemampuan membaca yang dimiliki peserta didik akan mempengaruhi dalam keberhasilannya pada saat pembelajaran. Jika keterampilan membaca kurang baik, hal itu bisa menghambat pencapaian keberhasilan belajar di sekolah (oktafiani & munir, 2024). Kebiasaan membaca yang baik sejak dini mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis sekaligus daya analisis peserta didik. kegiatan membaca tidak luput dengan penggunaan buku bergambar, hal ini dapat membuat proses membaca lebih menarik, menyenangkan dan tidak cepat bosan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta minat mereka untuk membaca (Burhan & Munir., 2022). Selain itu, aktivitas membaca perlu dilakukan setiap hari supaya peserta didik terbiasa memahami bacaan yang terkandung dalam cerita.

Membaca pemahaman di sekolah dasar termasuk keterampilan utama yang perlu dikuasai oleh siswa untuk mendukung keberhasilan akademis mereka. kemampuan membaca pemahaman yang baik dapat memfasilitasi siswa agar mengerti isi bacaan dengan lebih mendalam serta mengembangkan pengetahuan mereka (Frans, 2023). Tujuan pokok membaca pemahaman adalah

memperoleh pemahaman terhadap isi bacaan, bukan kecepatan. sehingga penting bagi siswa untuk mempunyai kemampuan membaca yang baik (Alpian & Yatri, 2022). Kurangnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik dapat disebabkan oleh kurangnya minat dan aktivitas membaca, serta perbedaan kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik (Ambarita, 2021). Dengan demikian, kegiatan membaca khususnya membaca pemahaman sebaiknya diajarkan kepada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan kosakata dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Media pembelajaran memiliki peran utama dalam proses mengajar dikarenakan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri. penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video dan audio dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu memahami konsep yang diajarkan (Prmono & Mushafanah, 2024). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, serta mempermudah guru untuk lebih mudah menyampaikan materi (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa mempermudah peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Komik adalah sarana pengajaran secara visual yang menggabungkan gambar dan teks dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami, terutama bagi pelajar di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu media komik terbukti bisa mengembangkan hasrat dan tingkat keberhasilan peserta didik dikarenakan mampu menyajikan materi secara naratif dan visual, sehingga memudahkan pemahaman materi yang kompleks (Utami, 2021). Terdapat sebuah kasus di lapangan bahwa peserta didik masih bingung memahami materi pada teks bacaan dikarenakan media pembelajaran masih berupa tekstual dan monoton, sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Komstrip. penggunaan media Komstrip dalam pembelajaran memiliki kemampuan besar dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik, karena mempermudah pemahaman teks, meningkatkan daya ingat, efektif untuk pembelajaran visual dan membangun keterlibatan peserta didik.

Komstrip adalah media grafis yang memuat gambar-gambar ilustrasi dengan alur

yang runtut dan jelas, sehingga menjadikannya sebuah cerita yang memudahkan peserta didik dalam memahami isi media (Wicaksono, 2021). Penggunaan Komstrip berbasis buku dapat memudahkan peserta didik untuk membacanya serta memudahkan pelajar untuk memahami konteks permasalahan yang diangkat (Yulaichah, 2024). Komstrip dapat dipadukan dengan pembelajaran melalui tampilan dan narasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konteks permasalahan membaca pemahaman dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media Komstrip diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar dan mengurangi rasa bosan peserta didik. Selain itu, Komstrip memberikan hal baik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa (harmini, 2020).

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas v hari Sabtu, 28 September 2024 di SDN 02 Daren Jepara memperoleh informasi, peserta didik masih kesulitan memahami teks bacaan dikarenakan media ajar masih bersifat tekstual, belum bergambar dan cerita kurang menarik, sehingga peserta didik merasa mudah jenuh. Oleh karenanya, guru menyarankan membuat inovasi berupa media komik yang nantinya dilengkapi dengan gambar-gambar yang berwarna, serta alur cerita yang nyata dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan bisa mengembangkan minat juga pemahaman siswa, mengurangi kebosanan dan mengembangkan kemampuan membaca pemahaman.

Hasil observasi terhadap peserta didik kelas v masih mendapat nilai di bawah rata-rata karena peserta didik merasa bosan dan kurang fokus. Perihal tersebut disebabkan media pembelajaran yang dipakai masih bersifat tekstual, belum bergambar dan cerita kurang menarik dalam pemahaman membaca teks bacaan. Mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan bosan sehingga hasil belajarnya menurun. Dapat dilihat dari nilai tugas memahami teks bacaan yang disediakan oleh guru, terdapat 15 peserta didik yang belum tuntas KKTP memperoleh nilai 40 dengan persentase 60% sedangkan 10 peserta didik sudah tuntas memperoleh nilai 80 dengan persentase 40%.

Hasil observasi di atas, ditemukan sebuah kasus di lapangan bahwa kurangnya nilai dalam membaca pemahaman dikarenakan media ajar masih bersifat tekstual, belum bergambar dan cerita membosankan. Mengakibatkan peserta didik cepat jenuh dan tidak fokus. Untuk membantu peserta didik dalam membaca

pemahaman diperlukan sebuah media pembelajaran untuk mendukung pemahaman membaca peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan mengesankan. Oleh sebab itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa Komstrip.

Komstrip adalah media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar dan alur cerita yang lebih menarik sehingga bisa memudahkan status guru sebagai fasilitator dan peserta didik yang difasilitasi dalam kegiatan belajar mengajar baik dalam kelas maupun di luar kelas (Saputra, 2023). Media pembelajaran yang layak adalah media yang bisa memikat perhatian peserta didik serta memberikan pemahaman dua arah yang positif. Media ini terbuat dari aplikasi *canva* yang dilengkapi dengan gambar yang berwarna sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan tetap bisa konsentrasi. Selain itu, memudahkan peserta didik untuk memahami isi bacaan serta kemudahan berinteraksi dengan guru (Saputra, 2022). Komstrip memberikan sebuah manfaat diantaranya meningkatkan minat baca, membantu memvisualisasikan ide, meningkatkan daya ingat, meningkatkan kemampuan bahasa, meningkatkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman membaca peserta didik (Evi, 2023). Dapat disimpulkan bahwa media Komstrip bisa membantu pelajar untuk menyederhanakan isi bacaan, meningkatkan keterlibatan peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

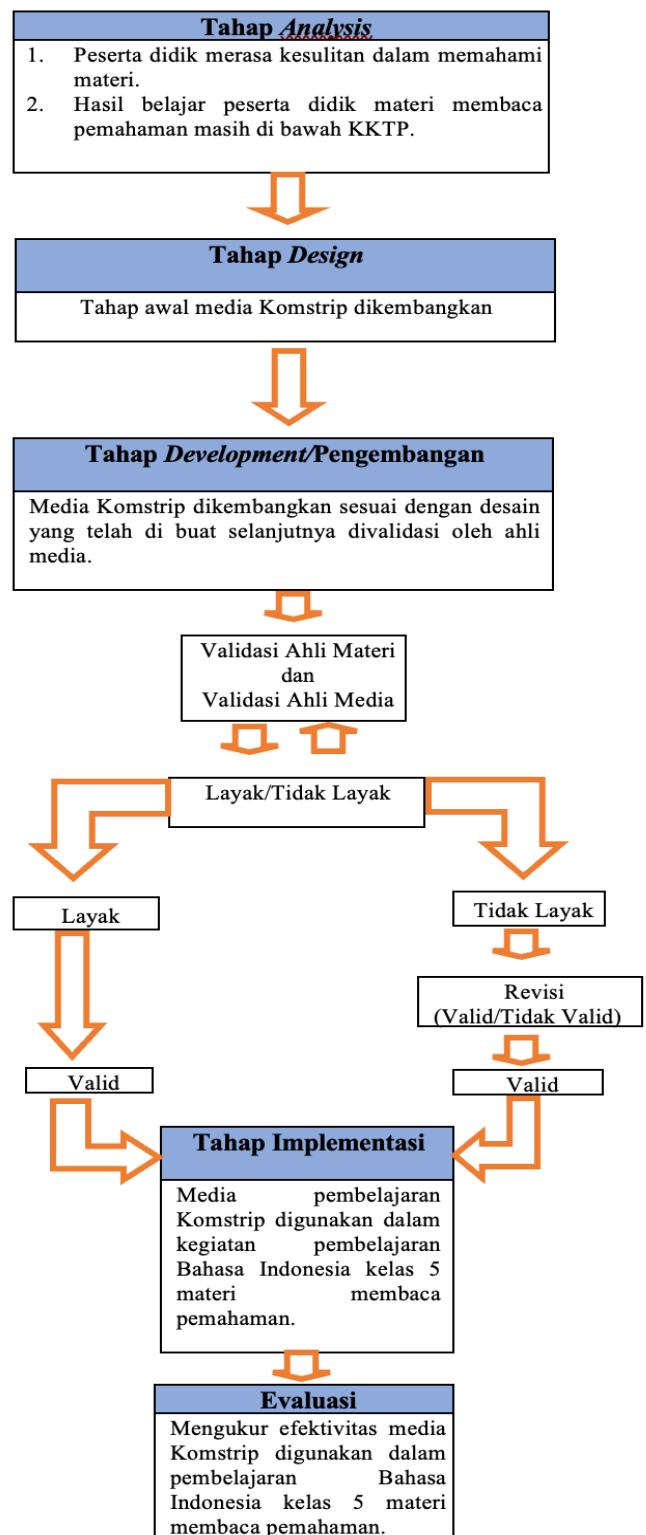
Hasil temuan dari Devianty (2024) menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat mengagumkan, memuaskan serta mendukung mereka mengetahui kerangka cerita secara mudah. Selanjutnya, Yulia (2022) dalam mengembangkan media komik di nilai sangat layak dan efektif guna meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di sekolah dasar. Kemudian (Purwati & Sabilillah, 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic* berkawal menggunakan asesmen kompetensi minimum (AKM) kelas dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi menguraikan pesan dogeng peserta didik kelas III SDN 1 Sangge dan SDN 2 Sangge. Penelitian tersebut memiliki sejumlah kesamaan dan perbedaan dengan riset dahulu. Kesamaan dari ketiga riset yang ingin dikembangkan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa komik, metode penelitian *Research and Development* (RnD), serta fokus pada bidang studi Bahasa Indonesia, terutama membaca pemahaman. tetapi yang membedakan dari ketiga penelitian ini adalah

fokus pada kelas III dan IV SD, menggunakan model pengembangan R&D 4-D, media terbuat dari aplikasi *autodesk sketchbook android*.

Rumusan masalah dari permasalahan di atas dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran Komstrip? 2) Bagaimana tahap kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Komstrip? Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis pengembangan media Komstrip. selain itu, riset ini bertujuan mengukur kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran Komstrip diharapkan bisa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. maka judul dari riset adalah "Pengembangan Media Komik Strip (Komstrip) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD 2 Daren Jepara".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Riset ini digunakan guna menghasilkan produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas pada saat pembelajaran (Muqdamien, 2021). Model pengembangan menggunakan metode yang dirancang oleh *Dick and Carey* yaitu jenis ADDIE. Konsep ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam merancang serta mengevaluasi media pembelajaran, sehingga memastikan efektivitas dan kualitas produk yang dihasilkan (Fasa & Purwanti, 2023). Pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evalute* (Zain, 2020). Berikut langkah pengembangan ADDIE dalam penelitian dapat disajikan dalam bentuk sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Media Pembelajaran Komstrip model ADDIE

Riset ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SDN 2 Daren Jepara, dengan populasi semua peserta didik kelas V berjumlah 25 peserta didik. Karena hanya terdapat satu rombel saja, maka seluruh peserta didik dijadikan sebagai sampel penelitian. Riset ini menggabungkan dua jenis data, kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan melalui angket yang diisi oleh peserta didik dikelas V. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian skor dari validator terhadap produk yang akan ditingkatkan, serta nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi dan media, untuk menilai kepraktisan media menggunakan instrumen respons peserta didik dan guru, sedangkan untuk menilai keefektifan dari sebuah media menggunakan *pretest* dan *posttest* (Ghazalah, 2023).

Tabel 1. Standar Penskoran Instrumen Validasi

Kriteria	Keterangan	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang Baik	KB	2
Sangat Kurang Baik	SKB	1

Data dianalisis menggunakan rumus persentase yang berfungsi untuk menilai kelayakan suatu produk. Adapun perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Khoerunnisa & Fitriyani, 2023).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

dengan keterangan sebagai berikut

P= Persentase nilai, f= total *score* yang dihasilkan, n= jumlah nilai maksimum. Selanjutnya, hasil validasi di kelompokkan sesuai kategori pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Standar Hasil Validasi

Nilai Persentase	Kriteria
$0 \leq P < 20\%$	Tidak Layak
$21 \leq P < 40\%$	Kurang Layak
$41 \leq P < 60\%$	Cukup Layak
$61 \leq P < 80\%$	Layak
$81 \leq P < 100\%$	Sangat Layak

Teknik analisis data guna mendapati tahap kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran umumnya memakai deskriptif kuantitatif. Kevalidan dianalisis

menggunakan lembar validasi ahli materi dan media, kemudian dihitung rata-rata skor dan dikategorikan berdasarkan kriteria penskoran. Kepraktisan diukur dari tanggapan guru dan peserta didik melalui angket, lalu dijabarkan serta menghitung persentase skor dan diklasifikasikan tingkat kepraktisannya. Sementara itu, keefektifan dianalisis dari hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*, dengan menghitung ketuntasan belajar secara klasikal atau menggunakan uji statistik *gain score* (Amelia & Mintoari, 2024). Pembagian skor *N-gain* dibagi menjadi 3 yaitu: apabila skor *g* di atas 0,7 maka kenaikannya cukup tinggi. Skor *g* diantara 0,3 sampai 0,7 kategori sedang. Skor *g* kurang dari 0,3 kategori rendah.

Tabel 3. Persentase Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik

Skor Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang praktis
41%-60%	Cukup praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Tabel 4. Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Nilai Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
51-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari penelitian serta pengembangan media Komstrip memperoleh jawaban sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut deskripsi hasil dan pembahasan yang digunakan sesuai dengan model ADDIE.

1. Pengembangan Media Komstrip dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik.

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal penelitian, diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas 5 SDN 2 Daren Jepara. Peneliti menemukan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman peserta didik semula tergolong rendah dengan rata-rata mencapai 40% pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh media ajar masih bersifat tekstual dan monoton, akibatnya peserta

didik merasa cepat jenuh. Pada saat proses pembelajaran membaca, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku LKS dan buku paket.

Tabel 5. Hasil Respons Peserta didik dan Guru terhadap Kebutuhan Media

	<i>Descriptive Statistic</i>				
	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation.</i>
Guru	5	73,00	80,00	91,25	63,99
Peserta didik	125	62,00	80,00	89,25	89,95
Valid N (Listwise)	5				

Hasil nilai respons guru yang dihasilkan dengan nilai minimum sebesar 73,00 nilai maksimal 80,00 rata-rata sebesar 91,25 dan standar deviasi 63,99. Sedangkan nilai respons peserta didik yang dihasilkan dengan nilai minimum 62,00 nilai maksimal 80,00 rata-rata sebesar 89,95 dan standar deviasi sebesar 89,95.

Hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik memerlukan media cerita yang gambar serta ceritanya mampu menarik minat baca peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komstrip yang berisi materi membaca pemahaman yang akan diajarkan (Yuliani & Hidayat, 2025). Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami bacaan.

b. Design (Perencanaan)

Peneliti merancang media komik ini melalui proses pemetaan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media yang dikembangkan diarahkan untuk menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, serta menyajikan teks yang ringkas agar tidak membebani pembaca. Adapun tahapan sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu penyusunan alur cerita dan *storyboard* dilakukan dengan merancang adegan-adegan dalam naskah secara rinci untuk menentukan jalannya cerita (Nurani et al., 2024) Dalam proses ini, peneliti memilih materi “Buku Jendela Dunia” dari mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, Bab II memuat tiga macam materi diantaranya menentukan unsur intrinsik, menentukan macam-macam majas dan menentukan kalimat langsung dan kalimat tidak langsung.

Tahap kedua yaitu pembuatan sampul buku yang berjudul cerita anak hebat. Desain sampul menampilkan empat panel ilustratif yang menggambarkan aktivitas positif anak-anak bersama keluarga, berwarna cerah serta gaya visual ramah anak. Judul, institusi penyusun, nama penulis ditampilkan secara jelas, memperkuat identitas karya sebagai media pembelajaran berbasis karakter yang komunikatif, inspiratif dan layak digunakan di lingkungan pendidikan dasar.

Tahap ketiga adalah pembuatan karakter tokoh. Terdapat enam karakter utama dalam media ajar berbasis Komstrip dengan kategori pembuatan tokoh yang jelas. Arka sebagai anak aktif dan imajinatif, didampingi Ayah-Ibu yang suportif, serta tiga teman sebaya Raka (teman dekat), Dani (ekspresif), dan Nala (cerdas, berhijab, berani). Seluruh tokoh divisualisasikan ramah, berpakaian khas anak SD, mencerminkan keberagaman dan potensi naratif kontekstual untuk pembelajaran siswa SD.

Tahap keempat adalah merancang desain Komstrip edukatif dengan latar dapur dan ruang kelas. Panel menampilkan interaksi anak dan orang tua di rumah serta dinamika guru bersama murid di sekolah. Dilengkapi ekspresi positif, gestur komunikatif, ditambah properti seperti mainan dan buku. Desain ini mendukung tema kejujuran, kerja sama, dan tantangan di sekolah, dengan komposisi panel rapi, ekspresi jelas dan latar kontekstual untuk memperkuat pemahaman siswa.

Tahap kelima adalah pembuatan elemen terdiri dari cerita, latar belakang, gelembung dialog, panel dan elemen-elemen pendukung lainnya. Media Komstrip tersebut menampilkan elemen desain yang lengkap dan konsisten, terdiri dari cerita bertema keseharian anak SD seperti kejujuran dalam berusaha, pengalaman di sekolah dan menyelesaikan tantangan bersama. Latar belakang digambarkan secara kontekstual bertepatan di dapur rumah dan ruang kelas. Gelembung dialog digunakan secara efektif untuk menyampaikan dialog yang ekspresif dan mudah dipahami anak (Wahyuni et al., 2023). Sementara panel-panel tersusun rapi mengikuti alur kronologis. Elemen pendukung seperti ekspresi wajah, gestur tubuh dan properti (mainan, tas, buku). Guna memperkuat narasi visual serta mendukung pembelajaran berbasis cerita yang komunikatif dan inspiratif.

Tahap keenam adalah mencetak Komstrip menjadi buku untuk mempermudah membacanya. Komstrip berjudul Cerita Anak Hebat yang telah selesai disusun dan siap dicetak dalam bentuk buku edukatif anak. Dilihat dari

desain sampul buku menampilkan empat panel ilustratif yang menggambarkan aktivitas positif anak-anak dalam konteks sekolah dan keluarga, dengan warna cerah dan gaya visual ramah anak. Judul, institusi penyusun, serta nama penulis ditampilkan secara jelas, memperkuat identitas karya sebagai media pembelajaran yang komunikatif, inspiratif, dan layak digunakan di lingkungan pendidikan dasar.

c. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan media Komstrip. Guna mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman. Pada tahap ini, proses validasi melibatkan dua jenis pakar, yaitu pakar materi dan pakar media (Yuliani & Hidayat, 2025). Fokus utama dalam validasi oleh pakar media adalah meninjau kelayakan media Komstrip sebagai produk pembelajaran, sekaligus memberikan rekomendasi dan masukan konstruktif guna penyempurnaan media pada materi membaca pemahaman. Adapun hasil penilaian dari para validator dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Ahli Media			Kriteria
	Skor Total	Skor Maksimal	Nilai Persentase	
Tampilan	28	35	80%	Layak
Strategi	20	25	80%	Layak
Evaluasi	14	15	93%	Sangat Layak
Rata-rata			84%	Sangat Layak

Hasil validasi yang dilakukan oleh seorang pakar media, memperoleh skor total sebesar 84%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Komstrip termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media ini dinilai sangat sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun saran dari validator mencakup di bagian sampul, judulnya disesuaikan dengan tema cerita serta menambahi prakata. Secara keseluruhan, media ini dinyatakan sangat layak digunakan, meskipun masih terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan.

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

Aspek	Ahli Materi			Kriteria
	Skor Total	Skor Maksimal	Nilai Persentase	
Kurikulum	12	15	80%	Layak
Materi	25	30	83%	Sangat Layak
Evaluasi	13	15	96%	Sangat Layak
Rata-rata			83%	Sangat Layak

Validasi materi yang dilakukan oleh seorang pakar pendidikan Bahasa Indonesia menghasilkan skor sebesar 83%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa konten dalam media Komstrip dinilai sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara tanda baca serta membuat *brand* judul Komstrip. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media ini dinyatakan layak digunakan, dengan beberapa masukan yang bersifat penyempurnaan.

d. Implementation (Penerapan)

Tahap ini peneliti menerapkan media Komstrip yang telah dinyatakan sesuai dan diperbarui sesuai dengan rekomendasi para ahli. Implementasi media sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama penggunaan media Komstrip dalam pembelajaran, peserta didik merasa terkejut dan penasaran dengan media Komstrip. Pertemuan kedua peserta didik merasa sangat senang menggunakan media Komstrip pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pertemuan ketiga peserta didik merasakan bahwa isi cerita dalam media Komstrip tersebut mudah dipahami dan ingin membacanya lagi. Dapat disimpulkan bahwa dari ketiga pertemuan tersebut peserta didik merasa senang dengan adanya media pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami sebuah isi cerita. Uji kepraktisan media dilakukan dengan membagikan angket dengan 16 pernyataan guru dan peserta didik dengan bentuk *checklist* pada kolom skor. Kolom skor terdiri dari 5 kriteria yaitu, kolom pertama sangat kurang baik, kolom kedua kurang baik, kolom ketiga cukup, kolom keempat baik dan kolom kelima sangat baik. Uji kepraktisan ini berdasarkan pada tampilan media, kelayakan media, penggunaan media dan penyajian materi (Chrisyarani, 2022). Berikut adalah tingkat kepraktisan media yang dilaksanakan oleh wali kelas V SD Negeri 2 Daren.

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
73	80	91%	Sangat Praktis

Tabel 8 di atas, data hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Guru menyimpulkan bahwa media Komstrip mudah digunakan karena dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai menarik minat membaca peserta didik. Tak hanya itu guru juga menambahkan dengan adanya media Komstrip ini peserta didik merasa terbantu untuk lebih mudah memahami isi cerita pada materi membaca pemahaman.

Tabel 9. Hasil Kepraktisan Media oleh Peserta Didik

Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1799	2000	89%	Sangat Praktis

Tabel 9 di atas merupakan hasil uji coba media pembelajaran komstrip. Uji coba ini diikuti oleh semua peserta didik kelas V SD Negeri 2 Daren yang berjumlah 25. Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran memperoleh persentase respon peserta didik sebesar 89% dalam aspek kepraktisan, sehingga diklasifikasikan sebagai media yang sangat praktis.

e. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada tahap evaluasi akan dikaji apakah media Komstrip dapat digunakan secara efektif untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dievaluasi setelah tahap implementasi produk. Tahap evaluasi untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang telah diujicobakan pada peserta didik, sehingga hasil dari uji validitas ahli media, materi dan uji kepraktisan dari guru dan juga peserta didik sehingga peneliti dapat memperbaiki media komik sesuai dengan saran.

Guna mengetahui tingkat keefektivitasan tersebut, dilakukan pemberian soal *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Hasil uji tes diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Aplikasi ini sangat membantu proses perhitungan data dikarenakan ketersediaan fitur yang sangat

lengkap. Pertama yaitu uji normalitas, diikuti oleh uji *paired sample t-test*. Upaya menjaga keselarasan analisis data dan kekeliruan data, pengujian normalitas dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah responden penelitian ini terbatas, yaitu sebanyak 25 peserta didik. Sama halnya seperti yang diungkapkan (Ahadi & Zain, 2023) bahwa uji *Shapiro-Wilk* merupakan alternatif prosedur pengujian normalitas dengan skala kecil atau > 50 responden. Berikut hasil uji normalitas yang akan disediakan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.146	25	.176	.887	25	.010
<i>Posttest</i>	.169	25	.064	.914	25	.038

Tabel 10 adalah hasil data uji normalitas yang menunjukkan bahwa tingkat signifikan untuk *pretest* adalah 0,010 sedangkan *posttest* yaitu 0,038 dengan α ditetapkan sebesar 0,05. Kita dapat melihat bahwa nilai signifikan $0,010 > 0,05$ dan $0,038 > 0,05$ sehingga hipotesis (H_a) diterima. Kesimpulan dari data *pretest* dan *posttest* yaitu berdistribusi normal. Selanjutnya melakukan uji reabilitas menggunakan Cronbach Alpha. Berikut adalah hasil Cronbach Alpha.

Tabel 11. Hasil Uji Reabilitas

<i>Reability Statistic</i>	
<i>Crobach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.830	16

Tabel 11 data yang dipaparkan di atas, hasil penelitian ini memperoleh nilai sebesar 0,830 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih tinggi dari 0,60 ($0,830 > 0,60$). Dengan demikian nilai tersebut reliabel dan dapat diandalkan untuk mengukur konsep yang sama. Semakin tinggi nilainya maka semakin tinggi tingkat *reabilitasnya* (Maulana, 2022). Selanjutnya data ini menjadi dasar untuk melakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Berikut adalah hasil *Paired Sample T-Test*.

Tabel 12. Hasil *Paired Sample T-Test*

	Paired Sample Test						One-Sided p	Two-Sided p	
	Paired Differences					t			df
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pretest	-80.40000	6.6583	1.331	-	-	-	24	<.001	<.001
Posttest	3	67		83.14842	77.65158	60.376			

Tabel 12 data yang dijabarkan di atas, hasil riset ini mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang memaparkan bahwasanya nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan begitu, hipotesis nol H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika suatu tindakan tidak memberi pengaruh, lalu selisih rata-rata adalah nol (Syafriani, 2023). Hasil uji ini menyimpulkan bahwa kedapatan keragaman yang nyata antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SD Negeri 2 Daren sebelum dan sesudah penggunaan media Komstrip. Oleh karena itu, analisis kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik akan diteruskan dengan uji *N-Gain* untuk memastikan kategori peningkatan.

Tabel 13. Hasil *N-Gain*

	Descriptive Statistic				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain-Score	25	.89	1.00	.9574	.02643
Ngain-Persen	25	88.64	100.00	95.7403	2.64291
Valid N (Listwise)	25				

Tabel 13 menunjukkan bahwa nilai rerata *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,9574 berarti $g > 0,7$. Merujuk pada kriteria pengelompokan nilai *N-Gain*, hasil yang dihasilkan berada pada tingkat kenaikan sedang. Sementara itu, persentase *N-Gain* sebesar 95,7403% termasuk dalam kategori interpretasi efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Komstrip yang ditingkatkan menunjukkan tingkat efektivitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran (Maftukhah & Putra, 2025).

Hasil riset menunjukkan bahwa media Komstrip yang dihasilkan layak dan efektif digunakan. Hal ini tidak terlepas dari kondisi media Komstrip yang dihasilkan dimana media Komstrip yang dihasilkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Seperti materi dalam Komstrip memberikan kejelasan sesuai dengan gambar. Penyajian bahasa yang diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah dalam membaca dan memahami dialog yang berisikan materi membaca pemahaman.

2. Kelayakan Media Komstrip

Kelayakan media Komstrip telah melalui proses validasi yang melibatkan dua orang ahli di bidang media dan materi. Hasil validasi menunjukkan tingkat penilaian yang sangat memuaskan, dengan skor dari validator media sebesar 84% dan validator materi sebesar 83%. Tingginya persentase dari keseluruhan penilaian tersebut menunjukkan bahwa media Komstrip telah memenuhi standar kelayakan yang diperlukan sebagai sarana pembelajaran yang layak (Ghazalah, 2023).

3. Kepraktisan Media Komstrip

Tingkat kepraktisan media Komstrip diukur melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik dan guru. Pada tahap uji coba produk, angket yang diberikan kepada 25 peserta didik menghasilkan skor kepraktisan sebesar 89%, yang dikategorikan sangat praktis. Dari perspektif guru, penilaian terhadap kepraktisan media menunjukkan hasil yang memuaskan dengan skor 91%, yang tergolong sangat praktis. Analisis terhadap respons peserta didik dan guru, dapat disimpulkan bahwa media Komstrip memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, mudah digunakan, serta efektif dalam membantu peserta didik memahami keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Efektivitas Media Komstrip

Efektivitas media Komstrip dievaluasi melalui pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Sebelum digunakan, peneliti terlebih dahulu menguji validitas terhadap 16 butir soal yang dirancang sebagai instrumen evaluasi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 16 soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam *pretest* dan *posttest*, baik pada tahap uji produk maupun uji coba pemakaian. Setelah uji validitas, dilakukan uji reliabilitas terhadap 16 soal tersebut.

Tabel 14. Hasil Uji *Reabilitas* Menggunakan SPSS

Reability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	16

Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,830, yang lebih tinggi dari nilai *r-tabel* (0,60). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi dan memenuhi syarat sebagai alat ukur yang andal.

Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS. Hasil menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,10 (> 0,05), yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas juga dilakukan dan menghasilkan nilai signifikansi 0,38 (> 0,05), menandakan bahwa data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	.146	25	.176	.887	25	.010
Posttest	.169	25	.064	.914	25	.038

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil uji coba terhadap 25 peserta didik menunjukkan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 95%. Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Komstrip dalam pembelajaran membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa media Komstrip terbukti efektif dengan menghasilkan skor persentase 95% dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman.

Tabel 16. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

<i>Paired Sample Test</i>									
<i>Paired Differences</i>		<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>						<i>Significance</i>	
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Mean</i>	<i>Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>					
Pretest	-0,40000	6,6583	1,331	-	-	-	24	<.001	<.001
Posttest	3	67	83,14842	77,65158	60,376				

Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam minat serta kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Komstrip. Secara keseluruhan, hasil analisis statistik membuktikan bahwa media pembelajaran Komstrip tergolong layak, praktis dan efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman peserta didik kelas 5 SD Negeri 2 Daren.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa media Komstrip memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas 5 SDN 2 Daren Jepara. Hasil validasi dari ahli media (84%), materi (83%) menunjukkan bahwa media Komstrip sangat layak digunakan. Kepraktisan media juga terbukti dari respons positif guru (91%) dan peserta didik (89%). Dari segi efektivitas, nilai *Sig* (2-tailed) diperoleh dari uji *paired sample t-test* = 0,000, menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest-posttest*, dengan peningkatan hasil belajar mencapai 95% pada uji coba produk dan 95% pemakaian. Oleh karena itu, media Komstrip dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang selain meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, media ini juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan bagi peserta didik. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini lebih lanjut dan untuk guru Bahasa Indonesia diharapkan dapat menggunakan media Komstrip untuk kegiatan pembelajaran dikelas khususnya materi membaca pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Amelia, B. N., & Mintohari, M. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 360-369.
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374–380.
- Chrisyarani, D. D., Setiawan, D. A., & Yoel, T. C. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela*

- Pendidikan*, 2(04), 571–579.
- Devianty, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2966–2985.
- Evi, N. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Tata Surya*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 15–24.
- Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar (Reading Comprehension Skills of Elementary School Students). *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(1), 54–68.
- Ghazalah, K. N. (2023). Pengembangan Media Komik Strip Elektronik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 42–47.
- Harmini, A., Asikin, M., & Suyitno, A. (2020). Potensi Komik Matematika untuk Mengembangkan Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 104–110.
- Janawati, D. P. A., & Sulantara, I. M. E. (2021). An Analysis of Early Reading Ability of Class 1 in Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 43–49.
- Khoerunnisa, S., & Fitriyani, F. (2023). Development of Counting Dakotika Media to Improve Understanding Multiplication Concepts in Class II Elementary School. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 4(2), 162–175.
- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112–123.
- Maftukhah, M., & Putra, L. V. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning berbantuan Komik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JANACITTA*, 8(1), 182–188.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Amp Development (R&AmpD) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nurani, D. C., Suganda, M. V. A., Budiansyah, B., Savitri, D. A., & Adikara, F. S. (2024). Storyboard That-Based Digital Comics in Grade V Elementary School Students. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 180–190.
- Nurhadi. (2022). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktafiani, D., Wiranti, D. A., & Munir, M. M. (2024). Hubungan Kebiasaan Membaca terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Kelas VI SD Negeri 3 Dorang Jepara: The Relationship of Reading Habits to Short Story Writing Skills in Class VI of Primary School Negeri 3 Dorang Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(1), 1–7.
- Pramono, I. Z. H., & Mushafanah, Q. (2024). Analisis Penggunaan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Supriyadi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13358–13367.
- Purwati, P. D., & Sabilillah, N. S. (2024). Development of E-Comic Media Assisted by Class Minimum Competency Assessment (AKM) for Enhancing Competency in Elaborating Fairy Tale Messages among Lower Grade Students. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(1), 227–244.
- Rahmawati, F. W., Habiby, W. N., & Ambarwati, E. (2024). Penggunaan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah PK Kottabarat. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11(2), 431–438.
- Saputra, A. D., Annisa, F. N., Al Aziz, I. S. A., & Lubis, S. A. F. (2023). Pengaruh Komik Strip Bermuatan Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa SMA. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 20(2), 273–287.

- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Alat-Alat Optik*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Wahyuni, S., Surikno, H., Latifah, N., & Sayfullooh, I. A. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Komik Strip Berbalon Kata Tidak Lengkap Bagi Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(1), 121–135.
- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532–537.
- Yulaichah, S., Mariana, N., & Wiryanto, W. (2024). The Use of E-Comics Based on A Realistic Mathematical Approach to Improve Critical and Creative Thinking Skills of Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 90–105.
- Yulia, S. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519.
- Yuliani, S. M. I., & Hidayat, T. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Bermuatan Lokal Kalimantan Timur pada Materi IPAS Kelas V. *JANACITTA*, 8(2), 405–413.
- Zain, B. M., Wahidah, B., & Ali, N. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote melalui Whatsapp dan Facebook di Kelas X SMKN 4 Mataram (Ke Arah Pengembangan Multimedia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(1), 45–55.