

---

## EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK FOTO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Yuni Puspita Sari dan Anwar Senen

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
Email: [ypuspitasari64@gmail.com](mailto:ypuspitasari64@gmail.com)

---

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diserahkan 5 Desember 2020  
Direvisi 5 November 2021  
Disetujui 15 November 2021

#### Keywords:

*photo comics,  
reading interest, cognitive  
learning outcomes*

---

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of photo comics media on the learning outcomes of fifth grade elementary school students.*

*The research method used is a quasi-experimental design with Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects in this study were 51 fifth grade elementary school students in Godean Sleman District. The data was obtained through the implementation of online learning. In the experimental group, students were given the treatment to do learning using photo comics, while in the control group there was no treatment. The data collection technique used a written test in the form of multiple choice questions. The data obtained were analyzed using an independent t-test.*

*The results showed that the value of  $t_{table} = 2,00958$  and  $t_{count} = 2,258$ , thus  $t_{count} > t_{table}$   $2,258 > 2,005$ . Based on these results it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This shows that learning to use the help of photo comic media has an effect on improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students.*

---

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media komik foto terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

Metode penelitian yang digunakan yakni kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subyek dalam penelitian ini yaitu 51 siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Godean Sleman. Data diperoleh melalui pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pada kelompok eksperimen siswa diberi perlakuan melakukan pembelajaran menggunakan komik foto, sedangkan pada kelompok kontrol tanpa perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t-test independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai  $t_{tabel} = 2,00958$  dan  $t_{hitung} = 2,258$  dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $2,258 > 2,005$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan media komik foto berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

## PENDAHULUAN

Pengetahuan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan. Salah satu proses untuk memperoleh pemahaman serta bagian terbesar dari pengetahuan dan informasi yaitu dengan membaca. Membaca merupakan sebuah proses untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan informasi. Kegiatan membaca bermanfaat untuk memperbarui pengetahuan, mengaitkan informasi yang baru dengan informasi yang telah diketahui, dan membentuk budi pekerti (Adler dalam Akhyar 2017).

Membaca menjadi hal penting bagi siswa. Kegiatan membaca merupakan salah satu aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran terjadi interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hasil dari interaksi tersebut disebut sebagai hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Arifin (2019) bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil observasi di sekolah pada Juli 2019 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa rendah. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian semester yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa adalah rendahnya minat membaca pada siswa. Faktor yang mempengaruhi siswa dalam membaca antara lain jenis atau media membaca dan instruksi dari guru (Connor, et al 2009). Kurangnya media pembelajaran khususnya media baca yang memuat materi pembelajaran menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi kurang dan hasil belajar kognitifnya rendah.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai sumber belajar dan bermanfaat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar memperjelas makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Kustandi 2013). Penggunaan media bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Buku merupakan media yang bermanfaat untuk memperoleh informasi pengetahuan. Siswa sekolah dasar lebih tertarik membaca buku cerita bergambar dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Anak-anak lebih sering mengingat cerita dan menggunakan gambar sebagai panduan membaca (Tompkins & Hoskisson, 1995). Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila melihat langsung materi yang diajarkan. Siswa

kelas V sekolah dasar secara logis dapat menalar sejauh penalaran tersebut diaplikasikan pada contoh yang spesifik dan konkret (Santrock 2012).

Komik merupakan media baca yang menarik karena berisi gambar dan teks yang proporsional. Komik adalah salah satu cerita bergambar yang menyajikan suatu alur cerita yang runtut dan teratur sehingga memudahkannya untuk diingat kembali. Komik berpotensi untuk mengembangkan minat siswa dalam berbagai mata pelajaran akademik sehingga mulai digunakan oleh beberapa guru sebagai alat pendidikan (Cleaver 2008). Merujuk pendapat tersebut, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar.

Sesuai dengan karakteristik siswa kelas V, anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila melihat langsung materi yang diajarkan. Sebuah gambar fotografi dapat menggambarkan objek sesungguhnya (realistis). Secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar yang berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik foto yang digunakan dalam penelitian ini merupakan susunan gambar fotografi dan dilengkapi dengan teks dialog sesuai dengan komponen komik. Terdapat penggabungan antara daya tarik penampilan foto, dan alur runtut sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Penelitian menggunakan media komik pernah dilakukan oleh Fahyuni & Fauji (2017). Penelitian tersebut berupa eksperimen penggunaan komik untuk meningkatkan minat baca dan hasil prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik berpengaruh terhadap minat baca dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nugraheni (2017) bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran matematika.

Komik foto yang digunakan dalam penelitian ini menyajikan gambar fotografi yang menunjukkan hal-hal disekeliling dan nyata. Penggunaan foto dapat memvisualisasi beberapa objek sehingga menjadikan nyata dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ningsih, dkk (2020) bahwa pembelajaran berbentuk visual yang memberikan rangkaian gambar tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan lewat kata-kata.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu maka tujuan penelitian ini mengetahui untuk mengetahui pengaruh penerapan media baca komik foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-eksperimental*) (Creswell 2012). Desain penelitian ini dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2010). Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan media baca komik foto sedangkan kelompok kontrol tanpa perlakuan. Desain penelitian disajikan pada gambar berikut.

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

**Gambar 1.** *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono 2010)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : *Pretest* kelas eksperimen
- X<sub>1</sub> : Pembelajaran menggunakan media komik foto
- O<sub>2</sub> : *Posttest* kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : *Pretest* kelas kontrol
- X<sub>2</sub> : Pembelajaran seperti biasa (tanpa menggunakan media komik foto)
- O<sub>4</sub> : *Posttest* kelas kontrol

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa sekolah dasar kelas V di Kecamatan Godean Sleman Tahun Pelajaran 2020/2021. Sampel didapatkan melalui teknik *purposive sampling*. Hal ini karena pengambilan sampel didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel penelitian sejumlah 51 siswa yakni siswa SD Negeri Semarang 4 dan SD Negeri Ngrenak. Subyek penelitian terdiri dari 24 siswa pada kelompok eksperimen dan 27 siswa pada kelompok kontrol.

Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui teknik tes. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda pada materi kompetensi dasar (KD) 3.4 pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V. Soal tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur efektifitas media komik foto terhadap hasil belajar siswa. Instrumen soal diujicoba validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas soal dengan menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson)

dengan bantuan SPSS 24, sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode *alpha Cronbrach's*. Berdasarkan kedua uji didapatkan bahwa instrumen valid dan reliabel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis data awal dan uji hipotesis. Data terlebih dahulu melalui uji homogenitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji normalitas data menggunakan uji Kualitas Levene. Uji hipotesis yang digunakan adalah menggunakan uji *independent t-test* dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka penelitian ini disignifikasi terdapat pengaruh variabel.

Hipotesis penggunaan media komik foto terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar yakni sebagai berikut

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

H<sub>a</sub>: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan September–Oktober 2020. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu *pretest*, pelaksanaan pembelajaran, dan *posttest*. Tahap *pretest* merupakan pemberian soal tes tertulis untuk kedua kelompok yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan awal siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan proses pembelajaran. Pada tahap ini kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media komik foto dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tanpa perlakuan.

Proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa kelompok eksperimen diberikan media baca berupa komik foto dan buku teks paket untuk kelompok kontrol. Tampilan cover media komik foto disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Media Komik Foto

Pada proses pembelajaran, guru membimbing siswa untuk membaca materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian terdapat diskusi, dan evaluasi. Evaluasi diberikan untuk

mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Tahap ini berlangsung selama enam kali pertemuan.

Tahap selanjutnya adalah pemberian *posttest*. *Posttest* diberikan kepada dua kelompok setelah proses pembelajaran selesai. Tujuan pemberian *posttest* adalah untuk mendapatkan pengetahuan akhir siswa setelah proses pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan kemudian dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas data.

### Uji Normalitas

Data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* sebagai uji kesesuaian pada variabel yang diamati. Uji ini bertujuan untuk menentukan normalitas dari distribusi data penelitian yang diperoleh. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

	Class	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Learning Outcomes	Experimental	.126	24	.200*	.930	24	.095
	Control	.140	27	.190	.948	27	.196

\*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *df* untuk kelompok eksperimen 24 dan kelas kontrol 27, artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Kenormalan data pada penelitian ini dideteksi menggunakan *Shapiro-Wilk*. Nilai Sig. untuk kelompok eksperimen sebesar 0,095 dan nilai Sig. untuk kelompok kontrol sebesar 0,196. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. kedua kelompok > 0,05. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* di atas disimpulkan

bahwa data hasil belajar siswa untuk kedua kelompok berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variasi dari populasi sama atau tidak. Uji homogenitas pada kedua kelompok penelitian menggunakan *Levene's test*. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Uji Homegenitas Hasil Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Learning Outcome	Based on Mean	.907	1	49	.346
	Based on Median	.531	1	49	.470
	Based on Median and with adjusted df	.531	1	46.000	.470
	Based on trimmed mean	.894	1	49	.349

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa nilai *Sig Based on Mean* sebesar 0,346 > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa varians *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Oleh sebab itu salah satu syarat (tidak mutlak) dan uji *independent sample t-test* dapat dipenuhi.

### Uji Hipotesis

Data yang telah diuji normalitas dan homogenitas kemudian dilakukan uji hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan hipotesis yang diterima dan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media komik foto terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis

dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar

siswa setelah dilakukan perlakuan melalui penggunaan media komik foto pada kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent sample t-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
Equal variances assumed	1,310	,258	2,285	49	,025	-,40741	1,43115
Equal variances not assumed			2,289	48,172	,026	-,40741	1,41001

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,025 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Selanjutnya dari tabel output di atas diketahui nilai mean “Difference” adalah sebesar -0,407. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah 0,407.

Adapun pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dalam uji *independent sample t-test* ini dapat berpedoman pada cara keputusan berikut ini. Apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 2,285 dan nilai  $t_{tabel} = 2,0095$ , dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  2,258 > 2,0095. Berdasarkan hal tersebut dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya pembelajaran dengan komik foto berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen yang menggunakan media komik foto dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan pada siswa kelompok kontrol. Komik foto merupakan salah satu media pembelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran dengan gambar dan cerita yang lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan kegiatan membaca dan memahami pesan di dalamnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widyawati & Wijayanti (2019)

bahwa pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran signifikan terhadap minat baca dan hasil belajar.

Penggunaan komik dinilai lebih menarik dan berpengaruh terhadap kemampuan konsep dalam materi sehingga menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Media komik dapat membantu siswa untuk mengaktifkan emosinya, meningkatkan motivasi dan minat, serta mempermudah siswa dalam belajar (Fitriyanti 2021).

Banyak siswa merasa membaca sebagai beban (DePorter, Reardon & Singer 2010). Ada yang menunda kegiatan membaca sampai menit-menit terakhir pembelajaran, hingga kehilangan waktu untuk menyelesaikan tugas membacanya. Faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam membaca antara lain jenis atau media baca dan instruksi dari guru (Connor et al, 2009). Keinginan siswa untuk membaca dapat dipengaruhi oleh perkembangan psikologis. Siswa kelas atas lebih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih menyukai sesuatu yang dilihat (visual) sehingga dalam pembelajaran harus sesuai dengan hal-hal yang ada di sekeliling dan bersifat konkret. Komik foto yang digunakan dalam penelitian ini menyajikan gambar fotografi yang menunjukkan hal-hal disekeliling dan nyata. Penggunaan media dalam bentuk gambar dapat memvisualisasikan objek-objek sehingga dapat bersifat nyata (Annisa, dkk 2021). Komik foto dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga muncul kephahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan manga (komik versi Jepang) dalam pendidikan telah memberikan motivasi siswa dalam membaca (Allen & Ingulsrud 2013). Media komik dapat digunakan sebagai media baca untuk menyampaikan materi yang sulit menjadi mudah dan menyenangkan (Waluyanto 2005). Kegiatan membaca yang menyenangkan memungkinkan siswa menyelesaikan tugasnya dan pemahamannya akan meningkat sehingga

belajar akan lebih cepat dan mendapat hasil (nilai) yang lebih baik. Hasil penelitian ini diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media komik foto berpengaruh pada hasil belajar siswa. Visualisasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran (Aufa, dkk 2020). Komik foto efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut senada dengan hasil penelitian Rulviana (2020) bahwa pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### SIMPULAN

Pembelajaran berbantuan media komik foto lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang berbantuan buku teks pelajaran biasa. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini mendapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $2,258 > 2,005$  sehingga dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan media komik foto berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik foto dalam pembelajaran. Media komik foto efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, F. (2017). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Textium.
- Allen, K., & Ingulsrud, J. E. (2003). Manga Literacy: Popular Culture and the Reading Habits of Japanese College Students. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46 (8), 674–683.
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1), 1-8.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (2), 86-92.
- Cleaver, S. (2008). Comics & Graphic Novels. *Instructor*, 117 (6), 28–34.
- Connor, C. M. D., Piasta, S. B., Fishman, B., Glasney, S., Schatschneider, C., & Crowe, E. (2009). Individualizing Student Instruction Precisely: Effects Of Child By Reading, Growth 2143 Instruction Interactions On First Graders' Literacy Development. *Child Development*, 80, 77-100.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approach (4rd ed)*. Thousand Oaks: SAGE Publication, Inc.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. (Terjemahan Ary Nilandari). Bandung: Kaifa, (Edisi asli diterbitkan tahun 1999 oleh Allyn and Bacon. Boston).
- Fahyuni, Eni F., & Fauji, Imam. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1 (1.817), 17-26.
- Fitriyanti, Puji. (2021). Penggunaan *E-Book* untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11 (2), 170-177.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital (2<sup>nd</sup> ed)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, R., Ardianti, S. D., & Purbasari, I. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantu Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11 (1), 17-27.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di

- Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2).
- Rulviana, Vivi. (2020). Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Jabung 2. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (2), 223-229.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)* (13th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tompkins, G.E. & Hoskisson, K. (1995). *Language Arts Content And Teaching Strategies*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirmana*, 7 (1), 45-55.
- Widayati, A., & Wijayanti, A. (2019). Pengaruh Media Komik Sains Berbasis Karakter Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Sosiohumaniora*, 5 (1), 66-77.