



Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Memahami Isi Bacaan Pada Siswa

Arlina¹, Siti Istiningsih¹, Baiq Niswatul Khair¹, Muhammad Makki¹

¹ English Education Department, University of Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4693>

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Abstract: The use of learning media in the classroom is still rarely used by teachers. This is one of the reasons students feel bored and bored in learning. In the 21st century teachers are required to use technology in the form of media into learning. This study aims to determine the effect of comic media on the ability to understand the reading content of fifth grade students at SDN 1 Darek. The benefit of this research is as development material for other researchers who will examine similar matters regarding the influence of comic media and are more skilled in designing instructional media, especially comics. The research used was quantitative experimental research. The subjects in this study were all fifth grade students at SDN 1 Darek. The data collection technique used was a pre-test and a post-test in the form of a description test. Data analysis techniques use SPSS to carry out normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of this study indicate that comic media has a significant influence on the ability to understand reading content, this can be seen from the results of hypothesis testing using the Paired Sample T-Test with a significance value (2-tailed) of 0.00 < 0.05.

Keywords: Comic Media, Understanding Ability, Reading Content.

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran di kelas masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Pada abad 21 guru dituntut untuk menggunakan teknologi yang berupa media kedalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan memahami isi bacaan pada siswa kelas V SDN 1 Darek. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai bahan pengembangan bagi peneliti lain yang akan meneliti hal serupa mengenai pengaruh media komik dan lebih terampil dalam merancang media pembelajaran terutama komik. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen, subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Darek. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pre-test dan post-test berupa test uraian. Teknik analisis data menggunakan SPSS untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami isi bacaan, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sampel T-Test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.00 < 0.05.

Kata Kunci: Media Komik, Kemampuan Memahami, Isi Bacaan.

Introduction

Membaca merupakan kegiatan melihat teks dan memberi makna pada simbol tulisan teks, sementara itu

memahami bacaan merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi (Istiqomah, et al., 2023). Menurut Dalman (2013) membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca

Email: arlina0021@gmail.com

untuk memahami). Pada membaca pemahaman, pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan. Adapun pendapat lain dari Nurlelah, et al (2022) kemampuan membaca pemahaman tidak hanya mengutamakan makna baca yang terdapat dalam tulisan, melainkan juga makna tersirat atau tidak secara langsung dituangkan dalam bacaan.

Pemahaman adalah membangun jembatan antara yang baru dan yang sudah diketahui (Nawawulan, et al., 2023). Dengan metaphor sedaehana ini terdapat suatu perangkat implikasi yang kaya dan rumit tentang proses itu sendiri. (1) Pemahaman adalah aktif, bukan pasif, artinya pembaca tidak bisa lain dari menafsirkan dan mengubah apa yang dibacanya sesuai dengan pengetahuan sebelumnya mengenai topik yang dibahas. Pemahaman bukan sekedar masalah merekam dan melaporkan secara harafiah apa yang telah dibaca. (2) Pemahaman memerlukan sejumlah besar inferensi. Sebenarnya, inferensi bacaan paling sederhana pun dapat membingungkan. (3) Pemahaman merupakan dialog antara penulis dan pembaca (Subadiyo, 2014). Adapun indikator-indikator kemampuan membaca pemahaman yang dikemukakan oleh Davies dan Widdowson (1974) dalam (Lestari, 2017). terdiri atas: (1) acuan langsung yang dirinci dalam kemampuan memahami makna, kata, istilah, ungkapan; kemampuan menangkap informasi dalam kalimat, dan kemampuan menjelaskan istilah; (2) penyimpulan yang dirinci dalam kemampuan menemukan sifat hubungan suatu ide dan kemampuan menangkap isi bacaan baik tersirat maupun tersurat; (3) dugaan, yang dirinci dalam kemampuan menduga pesan yang terkandung dalam bacaan dan kemampuan menghubungkan teks dengan situasi komunikasi; (4) penilaian, yang dirinci dalam kemampuan menilai teks, kemampuan menilai ketepatan organisasi bacaan, dan kemampuan menilai ketepatan pengungkapan informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru kelas V SDN 1 Darek ditemukan masih terdapat siswa yang belum mampu untuk memahami isi dari sebuah bacaan, rendahnya kemampuan memahami isi bacaan pada siswa kelas V SDN 1 DAREK disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa tidak fokus saat sedang membaca dan dikarenakan guru yang tidak menggunakan media yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu contohnya yaitu pada pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia yang seharusnya menggunakan media-media menarik dalam penyampaian materinya tidak hanya diberikan *text book* saja. Hal ini lah yang mengakibatkan belum optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari karena beberapa siswa hanya membaca (*text book*) tanpa memahami apa yang mereka baca.

Siswa sekolah dasar khususnya pada kelas V yang mana sudah mengalami perkembangan kemampuan kognitif. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit (*concrete operational*) yaitu pemikiran yang logis tentang objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata. Piaget, operasional adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasional konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur (Desmita, 2016). Oleh karenanya guru masih harus menyajikan pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan yang tentunya bermakna agar siswa bisa menikmati proses pembelajaran dan mencapai prestasi belajar dengan maksimal tanpa adanya tekanan sehingga kesan yang didapatkan siswa tentang kegiatan belajar itu baik dan menyenangkan, karena menganggap siswa sudah remaja lantas pembelajaran yang diberikan monoton dengan guru yang hanya menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan *text book* saja kepada siswa untuk dibaca. Siswa juga memerlukan media pembelajaran menarik yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran berjalan optimal, selain itu media pembelajaran juga dapat menjadi salah satu cara agar komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka dalam pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Hasan, et al (2021) dalam kaitannya dengan belajar mengajar media merupakan pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Menurut Ningsih, et al (2019) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara penyaluran informasi atau pesan berupa materi ajar dari pemberi pesan dalam hal ini adalah guru dan penerima pesan yaitu peserta didik sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Yustiqvar, et al., 2019; Ramdani, et al., 2023). Hal ini sependapat dengan Ermiana, Witoni & Khair (2019) media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran (*hardware* atau *software*) yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat

penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar yang kurang jelas maupun tidak jelas dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mengoptimalkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun fungsi dari media pembelajaran diantaranya, yaitu:

Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna dapat membantu peserta didik dalam hal sebagai berikut:

- a. Lebih meningkatkan daya kepehaman terhadap materi pembelajaran.
- b. Dapat lebih mempercepat daya cerna pembelajar terhadap materi yang disampaikan.
- c. Merangsang cara berpikir pembelajar.
- d. Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
- e. Membantu kuatnya daya ingatan pembelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- f. Membantu pembelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
- g. Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
- h. Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pembelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangunkan oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.

Gunawan, et al (2021) menjelaskan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik diantaranya, yaitu:

- a. Pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c. Metode mengajar lebih variasi, sehingga peserta didik tidak bosan.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan yaitu media komik. Menurut Nursholihat, Sujana, & Karlina (2017) komik

merupakan media gambar bercerita, yang memungkinkan siswa akan lebih terbantu dalam proses memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan., dkk (2021) yang menyatakan bahwa media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Artinya, komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi (Lesmono, et al., 2021). Kustandi dan Darmawan (2020), komik bisa dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Kartun
Komik kartun berisikan satu tampilan yang membuat gambar dan tulisan, biasanya memuat unsur sindiran serta humor.
- b. Komik potongan (*komik strip*)
Komik ini memuat penggalan gambar yang disatukan sehingga membentuk alur cerita pendek. Komik potongan ini umumnya dibuat bersambung atau cerita bersambung.
- c. Komik tahunan (*comic annual*)
Komik ini diterbitkan setiap satu bulan sekali. Komik ini memuat gambar dan tulisan yang membentuk alur cerita.
- d. Komik online (*web comic*)
Sama seperti komik lainnya yang memuat gambar dan tulisan, komik online juga berisikan dua hal tersebut. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan. Web comic menggunakan media internet untuk mempublikasikannya, karena dianggap lebih mudah dijangkau berbagai kalangan.
- e. Komik ringan (*comic simple*)
Hamper sama seperti komik lainnya, komik ringan juga berisikan gambar dan tulisan. Hanya saja comic simple merupakan hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid seperti komik pada umumnya.
- f. Buku komik (*comic book*)
Comic book berisikan gambar dan tulisan yang membentuk cerita, kemudian dikemas menjadi sebuah buku.

Menurut Lubis (2018) karakteristik media komik adalah adanya karakter, ekspresi wajah, balon kata, garis gerak, latar dan panel sehingga terbentuklah media komik.

Adapun kelebihan dari komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Riwanto & Wulandari (2019) antara lain sebagai berikut: (1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya; (2) Memperudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; (3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan satu bidang studi yang lain; (4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Method

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Peneliti eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019). Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pre-eksperimental desigen tipe *One Group Pretest-Posttest*. Design ini merupakan penelitian yang memberikan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyuno, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Darek yang terdiri dari satu rombel kelas dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Penelitian ini menggunakan satu kelas karena kelas V di SDN 1 DAREK hanya memiliki satu rombel kelas V. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 21 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes *essay*. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis (*paired sampel t-test*) dengan bantuan SPSS.

Result and Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan memahami isi bacaan pada siswa kelas V SDN 1 Darek. Populasi dari penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SDN 1 Darek yang terdiri dari 21 siswa, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* yang berarti semua populasi dijadikan sebagai sampel.

Sebelum melakukan penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan dengan meminta pendapat validator (*judgment expert*) dan juga menggunakan perhitungan koefisien korelasi yang mana diperoleh hasil perhitungan menunjukan bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan jumlah r_{tabel} sebesar **0.433** hal ini menunjukan bahwa instrument dalam penelitian ini valid. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* menunjukkan

bahwa hasil perhitungan yaitu nilai $r_{kk} > r_{tabel}$ (0.83602 > 0.433), sehingga soal dikatakan reablebel.

Dari hasil validasi dan reliabilitasi menunjukkan bahwa data valid dan reablebel. Penelitian ini dilakukan dengan diawali pemberiam *pre-test* pada setiap siswa untuk mengetahui kemampuan pemahaman isi bacaan sebelum pembelajaran menggunakan media komik. Pada hari berikutnya setelah pemberian *pre-test* dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media komik dan setelahnya diberikan *post-test* pada siswa untuk mengetahui kemampuan pemahaman isi bacaan setelah pembelajaran menggunakan media komik. Berikut komik yang digunakan pada saat siswa diberikan perlakuan yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Komik

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan melakukan pengujian normalitas dan homogenitas untuk menentukan apakah data normal dan homogen untuk dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas data *pre-test* diperoleh hasil sebagai berikut: sebesar 0.094 > 0.05 dan hasil uji normalitas data *post-test* diperoleh hasil sebesar 0.194 > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan pada pengujian homogenitas diperoleh hasil sebesar 0.073 > 0.05 yang berarti data tersebut homogen. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *paired sampel t-test* diperoleh hasil sebagai berikut disajikan pada Gambar 2:

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pre-test - post-test	-26.714	8.283	1.808	-30.485	-22.944	-14.779	20	.000

Gambar 2. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0.000 yang dimana

berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pengujian statistik paired sampel t-test pada taraf signifikansi 5% apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena hasil perhitungan Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_a diterima yang berarti bahwa ada penggunaan media komik terhadap kemampuan memahami isi bacaan. Peningkatan kemampuan memahami isi bacaan ini terjadi karena komik sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman siswa pada bacaan karena komik berisi gambar dan perpaduan dari berbagai warna sehingga akan lebih menarik untuk dilihat, dan juga komik dilengkapi tulisan disetiap gambar dengan bahasa yang mudah untuk dimengerti sehingga akan lebih menarik untuk dibaca dan komik juga memiliki alur cerita yang jelas dan mudah dipahami sehingga berpengaruh terhadap aspek memahami isi bacaan yang meliputi beberapa aspek yaitu, memahami makna kata istilah dan ungkapan, penyimpulan, dugaan dan penilaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Aghni (2018) komik pada fungsi atensi dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada, pada fungsi afektif komik dilihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam membaca teks yang bergambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa, pada fungsi kognitif komik dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung dengan adanya lambing visual atau gambar, dan pada fungsi kompensatori komik sebagai media visual dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Hadisaputra, et al (2019) hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik bergambar berpengaruh pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dan juga penelitian yang pernah dilakukan oleh Daulay (2021) pada penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan media komik pada penelitian ini telah memenuhi kriteria layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV hal ini ditunjukkan dari meningkatnya rata-rata hasil uji beda sebesar 0,037 dan uji nilai gain sebesar 0,0376 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Conclusion

Terdapat pengaruh media komik terhadap kemampuan memahami isi bacaan pada siswa kelas V

SDN 1 Darek. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan hipotesis yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 dimana $0.000 \leq 0.05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Referensi

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo Persada.
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Ermiana, Ida., Witono, H. A. Hari., & Khair, Baiq Niswatul. (2019). Pengembangan Media Berbasis Komputer (CBI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. *In prosiding seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn)* (pp. 297-303).
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Istiqoma, N., Affandi, L. H., & Khair, B. N. (2023). Analisis Jenis-Jenis Kesulitan dalam Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 12-17.
- Lesmono, A. D., Wahyuni, S., & Alfiana, R. D. N. (2021). Pengembangan bahan ajar fisika berupa komik pada materi cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 100-105.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca ppkn siswa min ramba padang kabupaten tapanuli selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Nawawulan, D., Istingsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Terhadap

- Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Ningsih, B. W., Istiningasih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media flash card terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128-132.
- Nurlelah., Istiningasih, Siti., & Setiawan, Heri. (2022). Hubungan Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Cerita Fiksi Siswa Kelas V SDN Gugus 5 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1). 796-803. Diambil dari <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Nursholihat, Khoerunnisa., Sujana, Atep., & Karlina, Amelia. (2017). Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa SD Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian Pre-Experimental Terhadap Siswa Kelas V SD Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 711-720.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.