

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD NEGERI 117863 RIMBAYA

Febby Awliyah Nasution<sup>1</sup>, Lala Jelita Ananda<sup>2</sup>  
febbyawliyahnasution@gmail.com, ljananda84@gmail.com

**Abstract:** The problem in this research is the lack of thematic learning media and the never developed pictorial comic media on the theme of energy and its changes in grade III SD Negeri 117863 Rimbaya. The purpose of this study was to produce pictorial comic media on the theme of 6 Energy and Its Change which was appropriate for grade III students of SD Negeri 117863 Rimbaya. This study used a Research and Development (R&D) design. The research instrument consisted of observation, the third grade teacher's interview sheet at SD Negeri 117863 Rimbaya and the expert validation questionnaire. The pictorial comic media was developed referring to the Borg and Gall development stage with 5 stages, namely: potential problems, data collection, product design and production of pictorial comic media, expert validation and product revision. The results showed that the evaluation of the material and media experts at stage I by the validator got an average score of 3.75 in good categories. While the validation of media experts in stage I by the validator got an average score of 3.85 in the good category. If the figure is converted into a Likert scale based on the feasibility level, then the pictorial comic media is in the feasible category with revision. After making improvements to the material and media in stage I, the validator's evaluation of material experts in stage II was obtained with an average score of 4.33 in the very good category. In the validation of media experts in stage II by the validator, it got an average score of 4.35 which was categorized as very good and feasible without revision. Based on the explanation above, it can be concluded that the pictorial comic media on Theme 6 Energy and Change is suitable for learning for Class III students of SD Negeri 117863 Rimbaya, NA IX-X District, Labuhan Batu Utara Regency T.A 2020/2021.

**Keywords:** Comic Pictures, Theme 6 Energy and Change, Class III Elementary School.

**Abstrak:** Masalah dalam penelitian ini adalah minimnya media pembelajaran tematik serta belum pernah dikembangkannya media komik bergambar pada tema energi dan perubahannya di kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya. Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan media komik bergambar pada tema 6 Energi dan Perubahannya yang layak untuk siswa kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya. Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D). Instrumen penelitian ini terdiri dari observasi, lembar wawancara guru kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya dan Angket/Kuesioner validasi ahli. Media komik bergambar dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan *Borg and Gall* dengan 5 tahap yaitu : potensi masalah, pengumpulan data, desain produk dan produksi media komik bergambar, validasi ahli dan revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan media pada tahap I oleh validator mendapatkan rata-rata skor 3,75 kategori baik. Sedangkan validasi ahli media pada tahap I oleh validator mendapatkan rata-rata skor 3,85 kategori baik. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam skala Likert berdasarkan tingkat kelayakan, maka media komik bergambar

termasuk kategori layak dengan revisi. Setelah melakukan perbaikan pada materi dan media pada tahap I, diperoleh penilaian ahli materi pada tahap II oleh validator dengan rata-rata skor 4,33 kategori sangat baik. Pada validasi ahli media pada tahap II oleh validator mendapatkan rata-rata skor 4,35 termasuk kategori sangat baik dan layak tanpa revisi. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik bergambar pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya layak untuk pembelajaran siswa Kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya Kecamatan NA IX-X Kabupaten Labuhan Batu Utara T.A 2020/2021.

**Kata Kunci:** *Komik Bergambar, Tema 6 Energi Dan Perubahannya, Kelas III Sekolah Dasar.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai kehidupan pada manusia, salah satunya yakni dalam dunia pendidikan. Seiring berjalannya waktu pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga guru perlu melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka guru perlu melakukan proses tindakan yang tepat dalam menjelaskan mata pelajaran.

Undang-undang No.3 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kemendikbud (2013) menyatakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD

diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Pembelajaran tematik yang setiap pembelajarannya tersusun ke dalam sebuah tema. Dalam tema 6 energi dan perubahannya pada pembelajaran 1 mendorong siswa untuk berpikir kritis dan objektif. Salah satu alternative untuk siswa agar bersemangat memahami pembelajaran adalah media komik sebab alur yang digunakan dalam media komik adalah alur *linear* yang dapat dengan mudah dipahami siswa, sesuai dengan pernyataan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Dengan begitu media pembelajaran dapat mengiringi penjelasan guru sehingga siswa lebih muda memahami hal yang dijelaskan. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dan tidak berbeda-beda di antara siswa yang lain. Dengan merasakan dan melihat hal yang sama, asumsi siswa akan lebih mengarah pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi. Siswa tetap memiliki imajinasi tetapi lebih terarah dan lebih tertata.

Peserta didik pada saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan belajar. Banyak faktor yang

dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik dalam bakat, kecepatan belajar dan perhatian. Dalam berbagai hal, komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini sering kali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh pada sifat yang hanya hiburan saja. Media komik pada dasarnya dapat mendorong para siswa untuk membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan dalam berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. Buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata. Dengan begitu, siswa membutuhkan media agar dapat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya pada tanggal 21 November 2019, pada proses pembelajaran hanya menggunakan modul dan buku tematik yang diperoleh dari pemerintah. Adapun media pembelajaran yang sering digunakan guru pada proses pembelajaran adalah globe, peta, atlas dan sejenis lainnya. Hasil wawancara kepada Ibu Alviani

Dewi yang merupakan wali kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah mengembangkan dan menggunakan media komik bergambar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang mengemukakan bahwa siswa akan senang belajar dengan menggunakan media yang memiliki warna-warna cemerlang dan warna cerah. Siswa bosan dan jenuh jika guru tidak menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Materi energi dan perubahannya merupakan materi yang tidak memiliki keterbatasan ruang, waktu, dan pengamatan. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pada materi energi dan perubahannya yang lebih mudah dipahami dan disenangi siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk memahami materi energi dan perubahannya adalah media bentuk komik bergambar, dikarenakan objek komik bergambar dapat dibawa di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini juga didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Anip Dwi Saputro pada tahun 2015 dengan judul "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran" Hasil penelitian ini menyatakan media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya diperkuat oleh penelitian dari Ambaryani pada tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran tematik". Penelitian ini menyebutkan bahwa media komik dapat menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dalam belajar.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan suatu produk seperti produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa multimedia, produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengadopsi pada langkah-langkah atau prosedur *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan Borg dan Gall. Dalam pengembangan media komik bergambar pada tema 6 energi dan perubahannya ini langkah-langkah yang peneliti gunakan hanya sampai pada tahap revisi desain kepada validator hal ini dikarenakan peneliti mengalami keterbatasan waktu dan dana dalam membuat produk komik bergambar pada tema 6 energi dan perubahannya yang layak. Penelitian

ini bisa saja berjalan dengan sepuluh tahapan asalkan ada yang membantu penelitian. Hasyim (2016: 91) mengungkapkan langkah-langkah penelitian *Borg and Gall* untuk tesis dan disertasi boleh dibatasi dari 10 menjadi 8 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan *Borg and Gall* yang memaklumi keterbatasan dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa yang sedang menulis tesis dan disertasi. Oleh karena itu, dikarenakan keterbatasan waktu, dana dan kondisi pada pengembangan media komik bergambar peneliti membatasi langkah-langkah penelitian *Borg and Gall* dari 10 langkah menjadi 5 langkah.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 117863 Rimbaya, Desa Batu Tunggal Kecamatan NA IX-X Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian dilakukan pada semester ganjil pada tanggal 20 Juli – 20 September tahun ajaran 2020/2021.

Uji ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media komik bergambar adalah orang yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media dalam hal ini adalah dosen Pendidikan yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Sedangkan ahli materi merupakan dosen PGSD untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran.

Data-data yang diperoleh berdasarkan validasi dalam Pengembangan media komik bergambar ini berupa data kuantitatif.

Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka-angka sebagai hasil penilaian dari subjek uji ahli kepada produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian atau masukan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media. Instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen berisi pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan ahli media dan ahli materi.

Menurut Patton dalam Hasan (2008: 29), analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media komik bergambar yang bertema “Energi dan perubahannya” adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dihasilkan dari data yang diperoleh dari angket uji ahli.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan, angka 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik dan 5) sangat baik.

## PEMBAHASAN

SD Negeri 117863 Rimbaya, Desa Batu Tunggal Kecamatan NA IX-X Kabupaten Labuhan Batu Utara. Sekolah tersebut memiliki 10 ruang kelas, 1 perpustakaan, ruang UKS dan Musholla tidak ada, 1 kantor guru dan kantor kepala sekolah serta memiliki halaman yang sangat luas. Adapun kelas yang dipilih untuk diteliti adalah kelas III-B dengan jumlah peserta didik 42 orang yang mana siswa perempuan 15 orang dan siswa laki-laki 27 orang. Penelitian ini dilakukan pukul 13.30 sampai dengan pukul 17.00 WIB sesuai jadwal pembelajaran. Sarana prasarana ada di dalam kelas terdiri dari papan tulis, lemari, penghapus, spidol, meja dan bangku guru serta peserta didik. Dan berbagai media gambar di dalam kelas.

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik di SD Negeri 117863 Rimbaya untuk mendapatkan informasi awal mengenai kendala pembelajaran yang ada. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses kegiatan belajar mengajar. Sementara wawancara dilakukan pada guru kelas III yaitu Ibu Alviani Dewi, mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, dan karakter subjek penelitian.

Setelah mengumpulkan data yang didapat melalui wawancara kepada pendidik kemudian ditinjau informasi baik dari buku, jurnal maupun internet, tahap selanjutnya yaitu melakukan perencanaan produk media pembelajaran. Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam

rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri 117863 Rimbaya.

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan produk ini yakni menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran. Kelayakan produk dengan menggunakan instrumen angket yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik.

Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

#### 4.1 Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Evaluasi atau penilaian media pembelajaran pada penilaian ahli materi dilakukan oleh satu dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED. Hasil penilaian validator ahli materi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada diagram berikut :

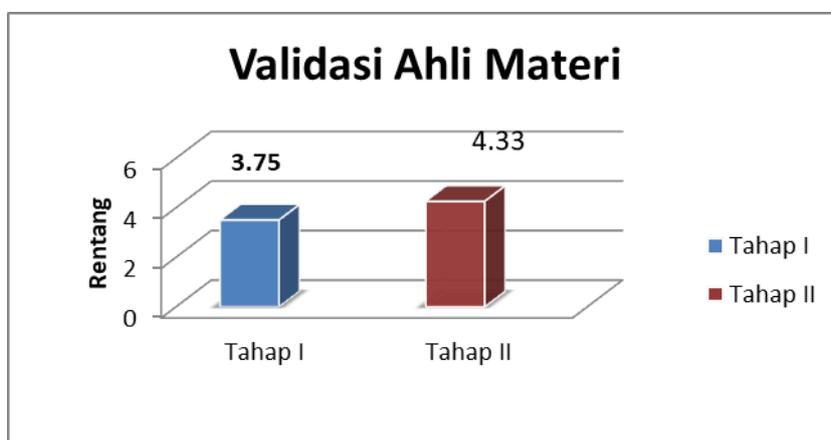


Diagram 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

Berdasarkan Diagram 4.1 dapat disimpulkan bahwa pada validasi ahli materi tahap I dan Tahap II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh skor 45 dari skor maksimal 60 dengan rentang 3,75 dan berdasarkan pedoman yang digunakan masuk kriteria “Baik” dan kategori “Layak”. Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu hindari penggunaan kata yang diulang-ulang dalam dialog, tata tulis kata dan kalimat pada narasi ataupun dialog di dalam media masih terdapat beberapa kesalahan penulisan maupun kalimat untuk dapat memberikan penomoran pada gambar yang sulit untuk

dimengerti oleh siswa serta menyediakan buku panduan penggunaan media. Pada validasi tahap II memperoleh skor 52 dari skor maksimal 60 dengan rentang 4,33 dan berdasarkan pedoman yang digunakan masuk kriteria “Sangat Baik” dan kategori “Layak. Pada tahap ini ahli materi menyatakan bahwa media komik bergambar yang dikembangkan sudah tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga sudah layak untuk digunakan tanpa revisi.

#### 4.2 Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Evaluasi atau penilaian media pembelajaran pada penilaian ahli

materi dilakukan oleh satu dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED. Hasil penilaian validator

ahli media tahap I dan tahap II dapat dilihat pada diagram berikut :

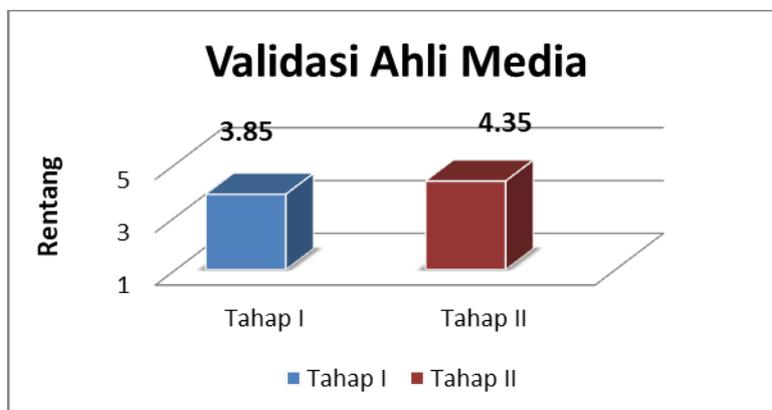


Diagram 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

Berdasarkan Diagram 4.2 dapat disimpulkan bahwa Pada validasi ahli media tahap I dan Tahap II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh skor 77 dari skor maksimal 100 dengan rentang 3,85 dan berdasarkan pedoman yang digunakan masuk kriteria “Baik” dan kategori “Layak”. Beberapa saran yang diberikan oleh validator yaitu memperbaiki kekontrasan warna antara gambar, ilustrasi dan warna teks narasi, beberapa bagian teks narasi dalam media yang tidak terbaca karena warna background, mengganti bahan cover yang lebih kokoh agar lebih tahan lama, serta narasi yang digunakan agar disesuaikan dengan gambar. Pada validasi tahap II memperoleh skor 87 dari skor maksimal 100 dengan rentang 4,35 dan berdasarkan pedoman yang digunakan masuk kriteria “Sangat Baik” dan kategori “Layak”. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media komik bergambar yang dikembangkan sudah tidak ada bagian

yang harus diperbaiki sehingga sudah layak untuk digunakan tanpa revisi.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media komik bergambar tema 6 Energi Dan Perubahannya yang mengacu pada tahap pengembangan *Borg and Gall* telah dimodifikasi dari 10 langkah menjadi 5 langkah, yaitu potensi masalah, pengumpulan masalah, desain produk dan produksi media komik bergambar, validasi ahli dan revisi produk. Media komik bergambar yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya. Hasil validasi ahli materi dan ahli media tahap I dan tahap II dapat dilihat sebagai berikut :

1. Media komik bergambar yang telah dikembangkan dan diujikan pada tahap I melalui angket validasi materi memperoleh skor 45 dari skor maksimal 60 dengan rentang 3,75 kriteria “Baik” dengan kategori “Layak”. Pada validasi

- media tahap 1 memperoleh skor 77 dari skor maksimal 100 dengan rentang 3,85 termasuk pada kriteria “Baik” dengan kateori “Layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media tahap I, media komik bergambar dinyatakan layak dengan revisi sesuai catatan.
2. Media komik bergambar tema 6 Energi Dan Perubahannya untuk siswa kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya telah dikembangkan dan diujikan melalui angket validasi materi dan media, setelah melakukan perbaikan berdasarkan catatan pada validasi tahap I. dan melakukan validasi materi tahap II memperoleh skor 52 dari skor maksimal 60 dengan rentang 4,33 kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak”. Hasil validasi media tahap II memperoleh skor 87 dari skor maksimal 100 dengan rentang 4,35 kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak”. Pada validasi ahli materi dan media tahap ke 2 ini validator menyatakan bahwa media komik bergambar pada tema 6 Energi dan Perubahannya dinyatakan layak tanpa revisi.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik bergambar pada tema 6 Energi dan Perubahannya untuk siswa kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik bergambar ini dapat memotivasi guru dalam

mengembangkan media pembelajaran.

2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan media komik bergambar tema 6 Energi dan Perubahannya dan peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media komik bergambar pada tema dan kelas lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, Septian Airlanda Gamelia. 2017: 19-28 Pengembangan Media Komik Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar sognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya*. Vol. 3, No. 1.  
[Ambar37aryani@gmail.com](mailto:Ambar37aryani@gmail.com),  
[gairlanda@gmail.com](mailto:gairlanda@gmail.com)
- Arif, S. 2011. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali press.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djam'an Satori, Aan Komariah. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar*

- Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: GP Press Group.
- Eko Yuli Supriyanta. 2015. Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Estu Miyarso. 2009. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Sinematografi. *Tesis*. Yogyakarta: PPs-UNY.
- Faisal & Lova, Stelly Marta. 2018. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV Harapan Cerdas.
- Hasan, Iqbal. 2008. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Hasyim, H.2016. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial), *Jurnal At-Taqaddum*, Vol.8 No.1 Universitas Islam Negeri Semarang
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP. Press Group.
- Noor. Juliansyah, 2011, *Metodologi Penelitian*, Prenada Media Group, Jakarta.
- Nur Mariyanah. (2005). Efektifitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang. Press.
- Pribadi, Benny Agus. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Group
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, C. Sukma, Yuniarti. (2009). *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Saputro, A. D. 2015 Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Vol. 05, No. 1. [anipdwisaputro@gmail.com](mailto:anipdwisaputro@gmail.com)

- Sudjana, Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses belajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukandarrumidi. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University
- Sukmadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Widoyoko, E. P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.