



## DESIGN OF COMICS HISTORY PREPARATION OF INDOONESIAN INDEPENDENCE FOR SOCIAL SCIENCE LESSONS IN PRIMARY SCHOOL

Vera Ironita Christiani Sihombing<sup>1</sup>, Eddy Noviana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>1</sup>[veraicsihombing@gmail.com](mailto:veraicsihombing@gmail.com), <sup>1</sup>[eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id](mailto:eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id)

### RANCANGAN BANGUN KOMIK SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD

#### ARTICLE INFO

**Submitted:**  
10 Desember 2019  
10<sup>th</sup> December 2019

**Accepted:**  
26 Februari 2020  
26<sup>th</sup> February 2020

**Published:**  
29 Februari 2020  
29<sup>th</sup> February 2020

#### ABSTRACT

**Abstract:** Presentation of historical material in social studies learning in elementary schools, in general, still uses media in the form of textbooks. Not many media are available so learning activities become monotonous and unattractive. The presence of media is very important in the learning process. This study aims to determine the feasibility of comic-based learning media on historical concepts in social studies in grade V elementary school. This research is a development research in 4 stages of implementation, namely research and information gathering, planning, developing the initial form of the product, and validating. The results of the evaluation of comic media are shown by an average score, namely material expert I at 88% with a very decent category, material expert II at 90.33% with a very decent category, media expert at 95% with a very decent category. Based on the results of expert tests, educators and limited trials, comic media in social studies subjects in elementary schools are in the very feasible category and can be used as learning media.

**Keywords:** media development, comic media, social studies

**Abstrak:** Penyajian materi sejarah pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, pada umumnya masih menggunakan media berupa buku paket. Belum banyaknya media yang tersedia sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media media pembelajaran berbasis komik pada konsep sejarah dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam 4 tahap pelaksanaan, yaitu penelitian dan pengumpulan Informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, dan validasi. Hasil penilaian media komik ditunjukkan dengan skor rata-rata, yaitu ahli materi I sebesar 88% dengan kategori sangat layak, ahli materi II sebesar 90,33% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji ahli media dan ahli materi, media komik sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** pengembangan media, media komik, ilmu pengetahuan sosial

#### CITATION

Sihombing, V.I.C., & Noviana, E. (2020). Design Of Comics History Preparation Of Indonesian Independence For Ips Lessons In Primary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (1), 81-89. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7847>.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam menjamin

kehidupan suatu Negara. Sekolah dasar merupakan tingkat satuan pendidikan yang dianggap sebagai dasar pendidikan. Ditingkat inilah anak mengalami

suatu proses pendidikan dan pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2014). Proses belajar menentukan tercapai atau tidak tercapainya suatu tujuan belajar. Salah satu faktor penting dari tercapainya tujuan belajar adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

IPS atau disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum 2004, merupakan satu mata pelajaran yang diajarkan mulai kelas I sampai dengan kelas VI SD. IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Salah satu bahan kajian yang terdapat pada IPS adalah sejarah. Sejarah sangat penting untuk dipelajari, apalagi pada Sekolah Dasar. Namun dibalik pentingnya belajar sejarah, pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang statis dan membosankan. Alasannya adalah pembelajaran sejarah kebanyakan masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah secara tidak langsung dapat membunuh rasa keingintahuan dalam diri anak karena, pada metode ceramah pembelajaran akan didominasi oleh guru dan siswa hanya sebagai pendengar sejati. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan adalah kurang ketersediaannya media pembelajaran untuk materi sejarah.

Hasil observasi awal di SD Negeri 188

Pekanbaru, diperoleh bahwa media yang digunakan pada pembelajaran IPS hanya berupa buku paket dan LKS. Media tersebut sangat kurang untuk pembelajaran, akibat dari kekurangan media tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan. Banyak media yang dapat digunakan pada pembelajaran, salah satunya yaitu media komik. Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat dan hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2012). Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mc Cloud, 2001).

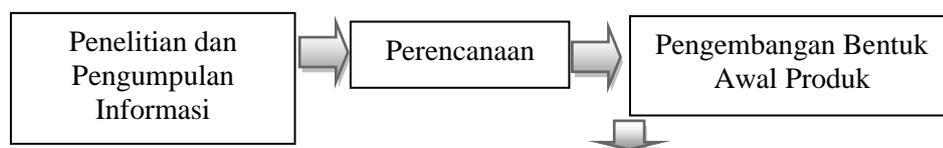
Peneliti memilih media komik dengan beberapa pertimbangan alasan, yaitu: 1) Pada umumnya anak-anak suka membaca komik, 2) Komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja, 3) Komik dapat dibaca semua kalangan, 4) Komik dapat dijadikan media pembelajaran alternatif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul "Rancangan Bangun Komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di SD".

Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada konsep sejarah dalam pembelajaran IPS kelas V SD yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media terhadap media komik sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran IPS di SD yang dikembangkan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall (1981:775)

yang dimodifikasi menjadi 4 tahapan pelaksanaan. Pada penelitian ini tahapan pelaksanaan yang dilakukan hanya sampai pada tahap validasi ahli saja, seperti gambar dibawah ini.



Validasi Ahli

**Gambar 1. Tahapan Prosedur Pengembangan dan Penelitian**

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, angket validasi komik untuk ahli materi dan ahli media, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini adalah komentar yang berisi masukan dan saran

untuk memperbaiki produk penelitian. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert 1-5. Data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media.

**Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Adapun pedoman perhitungan persentase skor angket adalah sebagai berikut:

$$Ps = \frac{n}{N} \times 100\% \text{ (Imanuela dalam Amanah, 2012)}$$

Ps = Persentase Skor

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media komik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Keterangan :

**Tabel 2 Persentase Kriteria Validitas Media Komik**

Interval Rata-rata Skor (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : Modifikasi Riduwan dalam Widoretno (2014)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi, hal pertama yang dilakukan adalah studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan

dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru, Ibu Ermawilis, S.Pd. Hasil wawancara dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3. Hasil Wawancara Terhadap Guru Kelas V**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran IPS?	Siswa kurang minat pada pelajaran IPS, karena siswa tidak mau membaca pelajaran sejarah, kurang memahami dan mungkin kurang menarik.
2.	Kesulitan apa yang dihadapi selama pembelajaran IPS?	Saya rasa kesulitan pada media. Karena media pembelajaran kurang, tidak begitu menarik, tidak ada alat peraga yang bisa menarik perhatian anak. Mencari alat peraga untuk materi itu tidak ada.
3.	Bagaimana hasil belajar siswa kelas V terhadap pembelajaran IPS?	Hasil belajar siswa tidak mencapai KKM, dari 100% hanya 40% yang mencapai nilai KKM. Nilai KKM adalah 76.
4.	Pernahkah Ibu menggunakan media dalam pembelajaran IPS?	Tidak pernah, karena ya seperti Ibu bilang tadi kesulitannya mencari media. Jadi hanya menggunakan buku paket dan LKS.
5.	Bagaimana pengadaan media IPS di SD ini?	Tidak ada.
6.	Apakah ada perbedaan ketika guru menggunakan media dengan tidak menggunakan media pada pembelajaran sejarah?	Jelas ada, jika menggunakan media siswa akan lebih termotivasi. Siswa memiliki rasa ingin tahu akan suatu hal yang mereka belum pernah lihat. Contohnya komik, itukan menarik. Jelas ada perbedaannya menggunakan dengan tidak menggunakan media. Apalagi hal-hal ganjil yang tidak pernah mereka temui.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlukannya suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar sejarah. Maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik.

## 2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa analisis yang ingin dicapai

yaitu analisis tujuan, analisis sasaran dan analisis kurikulum. Tujuan utama pada pengembangan produk media komik ini adalah mengetahui kelayakan media komik dan menambah variasi media. Sasaran atau pengguna yang ingin dicapai pada pengembangan media komik ini adalah siswa SD kelas V. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum Satuan Tingkat Pembelajaran (KTSP).

**Tabel 4. Analisis Kurikulum**

Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan	2.2 Menghargai jasa dan	1. Menceritakan perumusan dasar negara sebagai	1. Menjelaskan proses perumusan dasar negara

masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	persiapan kemerdekaan. 2. Menyebutkan usaha-usaha yang dilakukan bangsa Indonesia dalam mempersiapkan kemerdekaan. 3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan.	2. Menjelaskan usaha yang dilakukan bangsa Indonesia dalam mempersiapkan Kemerdekaan. 3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berjasa mempersiapkan kemerdekaan
--	--	---	--

### 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Langkah ini diawali dengan membuat kerangka cerita, pembuatan panel, menentukan tokoh, latar, dan dialog. Kemudian membuat desain gambar dengan secara manual. Setelah selesai digambar, gambar kemudian discan. Hasil scan

kemudian diedit menggunakan *Adobe photoshop CS*, pengeditan dilakukan untuk memperjelas gambar, memberi warna, menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan. Dan yang terakhir, mencetak hasil gambar digital ke dalam bentuk buku.



Cover



Daftar Tokoh



Isi Komik



KD dan Tujuan



Tokoh Kemerdekaan



Soal Diskusi



Tentang Penulis

**Gambar 2. Contoh gambar komik sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia**

### 4. Validasi Produk

Berdasarkan hasil validasi media komik oleh ahli materi dan ahli media, skor yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

### a. Ahli Materi

**Tabel 5. Rekap Hasil Penilaian Ahli Materi**

Aspek	Ahli Materi I		Kategori	Ahli Materi II		Kategori
	Jumlah Skor	%		Jumlah Skor	%	
1. Kurikulum	17	85%	Sangat Layak	17	85%	Sangat Layak
2. Isi	31	89%	Sangat Layak	30	86%	Sangat Layak
3. Penyajian	9	90%	Sangat Layak	10	100%	Sangat Layak
Total	57	264%		57	271%	
Rata-rata		88%	Sangat Layak		90,33%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validasi yang dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II, diperoleh skor persentase dari ahli materi I sebesar 88% dengan kategori sangat layak dan ahli materi II sebesar 90,33% dengan kategori sangat layak. Kelayakan dilihat dari setiap aspek yang dinilai yaitu, pada aspek kurikulum, skor persentase ahli materi I sebesar 85% dengan kategori sangat layak dan ahli materi II sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Hal ini menyatakan bahwa isi komik sesuai dengan Standart Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, tujuan pembelajaran dan kebenaran konsep materi yang ditinjau dari aspek keilmuan. Pada aspek isi, skor persentase ahli materi I sebesar 89% dengan kategori sangat layak dan ahli materi II sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hal ini menyatakan bahwa isi komik yang dikembangkan sesuai dengan materi sejarah

persiapan kemerdekaan Indonesia, materi komik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, isi komik memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan cerita yang disampaikan pada komik jelas. Pada aspek penyajian, skor persentase ahli materi I sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan ahli materi II sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut, dinyatakan bahwa komik yang disajikan memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan komik sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia yang disajikan menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan layak untuk digunakan dan uji coba dilapangan.

### b. Ahli Media

**Tabel 6. Rekap Hasil Penilaian Ahli Media**

Aspek	Jumlah Skor	%	Kategori
Desain dan Warna	38	95%	Sangat Layak
Kebahasaan	15	100%	Sangat Layak
Kesesuaian Isi	27	90%	Sangat Layak
Total	80	285%	
Persentase		95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validasi yang dilakukan oleh seorang ahli media, diperoleh skor persentase dari aspek desain dan warna sebesar 95% dengan kategori sangat layak, hal ini menyatakan bahwa desain sampul komik sangat baik, kualitas kertas dan cetakan yang digunakan baik, pemilihan warna sesuai dengan psikologi

anak, ukuran teks dan jenis huruf mudah dibaca, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada aspek kebahasaan skor persentasesebesar 100% dengan kategori sangat layak, hal ini menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif anak,

alur cerita jelas dan mudah dipahami, serta dialog dalam cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek kesesuaian isi skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, hal ini menyatakan bahwa komik yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses perumusan dasar Negara, kekalahan Jepang, peristiwa Rengasdengklok, dan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan, dan

### **Pembahasan**

Media komik yang dikembangkan pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall yang tahap pelaksanaannya dimodifikasi menjadi 4 tahapan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan Informasi; 2) perencanaan; 3) pengembangan bentuk awal produk; 4) validasi ahli.

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan yakni pra penelitian di SD Negeri 188 Pekanbaru. Studi lapangan dijalankan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas V, sedangkan studi pustaka yakni dengan membaca buku dan mengumpulkan data referensi yang mendukung dalam pembuatan produk media komik. Dari observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran mengajar yang dilakukan guru masih kurang variatif, baik dari segi metode maupun dari segi media yang digunakan. Metode yang digunakan guru berupa ceramah dan media yang digunakan guru dan siswa berupa buku paket dan LKS. Hasil wawancara terhadap guru kelas V, diketahui bahwa pembelajaran IPS sangat penting untuk diajarkan karena terdapat banyak nilai-nilai sejarah yang harus diketahui oleh siswa. Namun, banyak nilai siswa masih kurang memuaskan bahkan beberapa anak mendapat nilai dibawah nilai KKM. Adapun kendala yang dialami adalah anak malas menghafal terutama menghafal tanggal dan peristiwa-peristiwa sejarah serta media yang digunakan masih kurang untuk menunjang proses pembelajaran. Setelah dilakukan observasi,

materi yang disampaikan jelas dan sistematis. Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian oleh ahli media adalah 95%. Hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”, sehingga media komik yang dikembangkan “layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan layak untuk digunakan dan uji coba dilapangan.

wawancara terhadap guru dan tanya jawab siswa, tahap selanjutnya adalah perencanaan.

Tahapan proses perencanaan dilakukan dengan beberapa analisis yaitu, pertama menganalisis tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menambah variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar IPS kelas V terkhususnya pada materi sejarah. Komik merupakan cerita dalam bentuk ilustrasi gambar yang menghibur para pembacanya. Sesuai dengan pendapat Wuriyanto (2009), komik merupakan salah satu bacaan yang digemari siswa, karena menggunakan kata-kata dan bahasa yang sederhana serta mudah dimengerti. Menurut Purwanto dan Yuliani (2013) komik memiliki fungsi yang sangat penting dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir. Setelah menganalisis tujuan, hal selanjutnya yang dilakukana adalah menganalisis sasaran. Sasaran dari komik yang dikembangkan yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Kemudian analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) dengan SK 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan KD 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Selanjutnya pengembangan bentuk awal produk. Menentukan komponen-komponen dalam komik mencakup: a) sampul komik, b) daftar isi, c) kompetensi dasar, d) pengenalan tokoh, e) materi pokok, d) gambar tokoh, e) soal evaluasi, dan f) sampul belakang. Kemudian membuat rancangan

cerita, menentukan tokoh, latar, dan dialog, membuat desain gambar dengan secara manual setelah gambar selesai kemudian discan. Melakukan pengeditan dengan memperjelas gambar, memberi warna, menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan melalui program *Adobe Photoshop CS3*. Setelah selesai pengeditan, kemudian dicetak dengan ukuran A5 *Fullcolor* menggunakan HVS 100 gr.

Setelah dicetak dan dijadikan buku komik, tahap selanjutnya adalah validasi. Pada tahap validasi, dilakukan oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media dengan memberikan angket dan produk media komik. Menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2009:175) media pembelajaran dikatakan

layak apabila memenuhi kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Media komik dikatakan layak jika interval rata-rata skor persentase antara 61%-80% dan dikatakan sangat layak jika interval rata-rata skor persentase antara 81%-100% (Riduwan, 2014). Secara umum media komik yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor persentase oleh ahli materi I sebesar 88% dan ahli materi II sebesar 90,33%, ahli media sebesar 95%. Dengan demikian media komik yang dikembangkan dinyatakan "Layak". Adapun masukan dan saran yang didapatkan bersifat positif, dimana komik yang dikembangkan menarik dan layak untuk diujicobakan.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik "Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia" yang dikembangkan layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut dilihat dari setiap skor persentase yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Pengembangan media komik ini mengacu pada tahap pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dalam 4 tahap pelaksanaan, yakni penelitian dan pengumpulan Informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, validasi ahli. Media komik yang dikembangkan juga dapat menambah variasi media pembelajaran

yang menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS kelas V terkhususnya pada materi sejarah.

Penulis mengajukan beberapa rekomendasi yaitu: 1) Disarankan untuk penelitian selanjutnya yaitu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media komik "Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia" secara lebih luas; 2) Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media komik sejarah dengan materi yang lain; 3) Disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk meneliti perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Eka Arif Nugraha, dkk. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*, 1(2), 2252-6935.
- Fatimah, F & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. ISSN 2339-1286 (Print), 2089-4392 (online)
- Fitrianingsih, Yuli . 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTS Berbasis Budaya*. *Jurnal PETIK*, Vol 5. No 2 (2019). <http://doi.org/10.31980/jpetik.v5i2.567>
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo

- Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1),84-96. <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Indriana, M & Widayati, A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(2). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jakun/article/download/914/725..>
- Nugraha, E. A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2012). Pembuatan bahan ajar komik sains inkuiri materi benda untuk mengembangkan karakter siswa kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*, 1(2), 60–68. <http://doi.org/10.15294/UPEJ.V1I2.1379>
- Saputro, H.B., & Soeharto. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajarantematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3, 61-72. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065/3521>
- Sudjana, N & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyanta, E.Y. (2015). *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. Yogyakarta
- Suryatin, S & Sugiman S. 2019. *Comic book for improving the elementary school students' mathematical problem solving skills and self-confidenc*. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 58-72.
- Wahyuningsih, A.N. (2011). Pengembangan mmedia komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan srategi pq4r. *Jurnal PP volume 1*.
- Waluyanto, H.D (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Nirmana*, 7(1).
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35. <http://doi.org/10.21831/JIPI.V1I1.4529>
- Widoyoko, S., & Eko, P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wurianto, E. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Online. <http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>. diakses 15 Januari 2014.
- Zainal. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Persamaan Dasar Akuntansi Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Sambas*