

PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA INDONESIA (KOMINDO) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS IV SDI AINUR RAHMAH PROBOLINGGO

Muhimma Yatun Nisa'ul Ulya^{1*}, Didit Yulian Kasdriyanto², Faridahtul Jannah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga,
Jl. Raya Dringu, Probolinggo, Jawa Timur 67216

Email: ¹muhimmayatun1@gmail.com, ²didityulian@gmail.com,

³faridahtul@upm.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

This study aims to develop Indonesian Language Comics (KOMINDO) media for Improving Students' Literacy abilities, as assessed through validation by experts and assessment through student response questionnaires. The type of research used is the Research and Development (R&D) ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was carried out at SDI Ainur Rahmah in class IV A as the experimental class and class IV B as the control class. The instruments used in this study were interviews, material expert validation questionnaires, media experts, and literacy skills tests. The results of this research and development indicate that Indonesian comics are categorized as very feasible through validation by material experts, who obtained a score of 68, and media experts, who obtained a score of 71 with revisions according to suggestions, while the results of the literacy test show an increase of 21% in the control class and the experimental class. It can be concluded that Indonesian comics to improve students' literacy skills are stated to be very suitable for use in the learning process in class.

Keywords: Indonesian Comics; Reading Literacy; Research and development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dinilai melalui validasi oleh para ahli dan penilaian melalui angket respon siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDI Ainur Rahmah pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B kelas Kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket validasi ahli materi, dan ahli media serta tes kemampuan literasi. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa komik bahasa Indonesia dikategorikan sangat layak melalui validasi oleh ahli materi memperoleh skor 68 dan ahli media memperoleh skor 71 dengan revisi sesuai saran, sedangkan hasil tes kemampuan literasi terjadi peningkatan 21% pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dinyatakan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Komik Bahasa Indonesia; Literasi Membaca; Penelitian dan Pengembangan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki makna usaha yang dilakukan oleh seseorang (siswa)

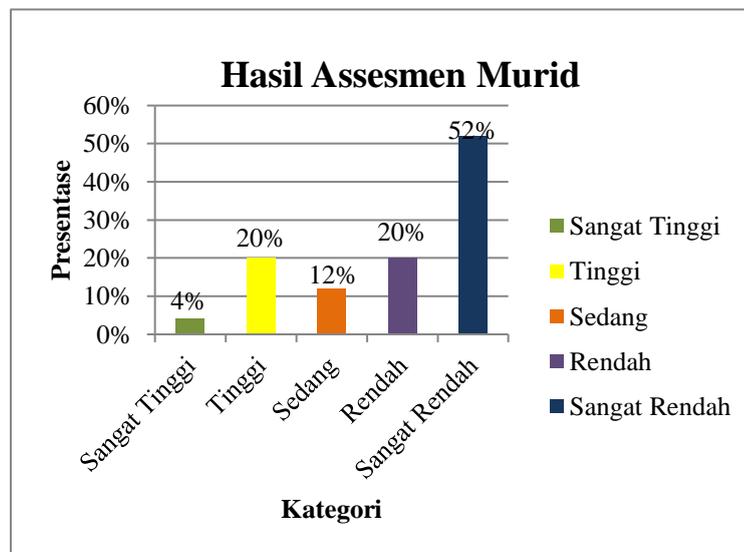
dalam mengembangkan potensi diri sebagai bekal masa depan dan membentuk siswa menjadi pribadi yang

bermoral (Asriani dkk, 2017). Pendidikan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Manusia dapat berpartisipasi dalam perubahan dunia dan perubahan yang sekarang terjadi di masyarakat dengan begitu cepat melalui pendidikan. Tentunya, kemampuan literasi siswa sangatlah dibutuhkan agar tetap mengikuti perkembangan yang terjadi (Yuriza dkk, 2018). Perihal ini begitu penting bagi siswa dalam meningkatkan kapasitas mereka dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan.

Bahasa adalah kemampuan atau sarana untuk berkomunikasi antar individu, dan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia merupakan ciri khas bangsa Indonesia (Khair, 2018). Aspek ini menjadi salah satu alasan pengajaran bahasa Indonesia diberikan di semua tingkat pendidikan, terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD), karena memiliki peranan utama sebagai dasar bagi seluruh

mata pelajaran. (Farhrohman, 2017). Fakta yang ditemukan di lapangan banyak siswa menganggap salah satu dari banyak mata pelajaran yang sulit adalah bahasa Indonesia (Anzar, 2017).

Menurut siswa, dalam belajar bahasa Indonesia mereka mengalami kesulitan karena materi cenderung lebih banyak menulis, dan sulit dalam memahami isi teks (Marlina & Solehun, 2021). Kendala yang dihadapi oleh siswa mengakibatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tidak mencapai tingkat maksimal. Hal ini terlihat dari Hasil Assesmen Murid di kelas IV menyatakan bahwa ada sebanyak 52% siswa masuk kedalam kategori sangat rendah, 12% dalam kategori rendah, 12% dalam kategori sedang, 20% dalam kategori tinggi, dan hanya 4% dalam kategori sangat tinggi. Berikut grafik hasil Assesmen Murid disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Assesmen Murid Kelas IV

Salah satu upaya menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan mengembangkan bahan ajar sederhana dan menarik untuk siswa, seperti komik (Rahim et al., 2022). Bahan ajar bukan hanya buku pelajaran, namun komik juga bisa dijadikan sebagai bahan ajar, hal ini terjadi karena komik dapat merangsang perkembangan berpikir siswa disebabkan oleh pengkombinasian dari warna mencolok, cerita lucu dan menarik, serta mengubah karakter siswa melalui jalan cerita seakan ikut memerankan cerita dalam komik tersebut (Lubis, 2018). Disimpulkan bahwa salah satu keunggulan komik adalah presentasinya yang menggabungkan elemen visual yang kuat dengan cerita yang menarik (Untari & Saputra, 2016).

Penelitian sebelumnya juga

mengembangkan komik yaitu Komik Matematika Interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik (Kustantina et al., 2021). Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik bahasa Indonesia yang layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* (Sugiyono, 2019). Pendekatan pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Dick

& Carey dan hasil akhir berupa produk bahan ajar Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Teknik pengumpulan data penelitian terdiri dari wawancara, data angket validasi ahli materi dan ahli media, dan tes kemampuan literasi. Teknik analisis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian para validator dan tes kemampuan literasi yang dikumpulkan dan dianalisis menggunakan rumus kuantitatif hingga menghasilkan presentase yang kemudian akan dideskripsikan melalui analisis kualitatif (Fatimah & Ningsyih, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) untuk kelas IV sesuai dengan tahapan-tahapan metode R&D model ADDIE. Berikut penjabaran prosedur yang telah dilakukan :

i. Tahap I *Analyze*

Analisis pada tahapan ini meliputi analisis kompetensi melalui kegiatan mengkaji kurikulum serta kemampuan

yang wajib dikuasai oleh siswa setelah menggunakan produk pengembangan. Penguasaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan kewajiban bagi siswa, di mana hasil analisis KI dan KD akan diuraikan menjadi indikator-indikator tujuan pembelajaran. Pada tahap awal ini, kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kompetensi, analisis siswa, dan analisis materi.

a) Analisis Kompetensi

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru wali kelas IV terkait kurikulum yang saat ini diterapkan oleh sekolah yaitu Kurikulum 2013. Melakukan analisa materi cerita fiksi dalam Kurikulum 2013 menyesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah diterapkan.

Informasi yang didapatkan dari wawancara kepada wali kelas IV yaitu diantaranya, alokasi waktu per-minggu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Ainur Rahmah yaitu 2 x 35 menit untuk 1 kali pertemuan dan per-minggu terdapat 2 kali pertemuan. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDI Ainur Rahmah adalah 70.

b) Analisis Siswa

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas IV pada tanggal 2 Februari 2023, analisis terhadap siswa mengungkapkan bahwa kemampuan literasi mereka masih rendah. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa siswa kurang aktif saat proses pembelajaran, intensitas baca siswa rendah ditunjukkan ketika mereka masih malas membaca buku pelajaran saat pembelajaran di kelas, dan siswa masih kesulitan menganalisis permasalahan dari soal cerita, menemukan informasi pada teks, dan menyimpulkan suatu bacaan.

c) Analisis Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru wali kelas adalah guru belum pernah membuat media ataupun bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan mata pelajaran lainnya menggunakan media menyesuaikan dengan topik materi.

ii. Tahap II *Design*

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisa dari kegiatan wawancara dan obeservasi awal, selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain yang terdiri dari 2 langkah yaitu pemilihan media dan pemilihan format.

a) Pemilihan Media

Komik Bahasa Indonesia menggunakan media cetak berbahan dasar kertas *artpaper* untuk isi 150 gsm dan cover 260 gsm berukuran kertas A5 setara dengan 14.8 x 21 cm.

b) Pemilihan Format

Format yang digunakan dalam pengembangan komik bahasa Indonesia yaitu: sampul luar (cover), daftar isi, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi materi cerita fiksi, latihan soal, kunci jawaban, dan sumber buku.

iii. Tahap III *Development*

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti memulai dari mencari referensi sebagai acuan dalam menyusun komik bahasa Indonesia. Materi cerita fiksi pada komik mengacu pada buku LKS Kemendikbud sedangkan latihan soal mengacu pada Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada aplikasi Merdeka Mengajar.

Kemudian, peneliti menyusun *prototype* untuk komik bahasa Indonesia dan merealisasikan tahapan desain pada aplikasi Clip Studio Paint dan Canva. Setelah menghasilkan produk, peneliti melanjutkan dengan tahap pengembangan berikutnya, yaitu validasi produk. Validasi tersebut akan dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media

melalui penyebaran angket validasi (Saputro, 2015).

Sebelum diterapkan kepada siswa di kelas, komik bahasa Indonesia yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil

penilaian diberikan secara kuantitatif menggunakan klasifikasi kriteria kevalidan. Sehingga deskripsi untuk penskoran kevalidan produk pada Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Kevalidan Produk

No	Skor	Kriteria
1	$\bar{X} > 63$	Sangat Baik
2	$51 < \bar{X} \leq 63$	Baik
3	$39 < \bar{X} \leq 51$	Cukup
4	$27 < \bar{X} \leq 39$	Kurang
5	$\bar{X} < 27$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para validator, yakni ahli materi oleh Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd (Dosen FKIP Universitas Panca Marga) pada tanggal 12 April

2023. Data hasil penilaian ahli materi terhadap komik bahasa Indonesia yang dikembangkan disajikan pada Tabel 2 dan komentar dari ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Kelayakan Isi	28
2	Kelayakan Bahasa	8
3	Kelayakan Penyajian	32
Jumlah Nilai		68

Tabel 3. Komentar Ahli Materi

Validator	Komentar
Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd	Profil atau walpaper dari sampul luar (cover) disesuaikan dengan jenis umur.

Hasil validasi dan komentar dari ahli materi pada Tabel 1 dan Tabel 2 akan dijadikan bahan evaluasi untuk komik bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui kevalidan produk dari aspek media akan divalidasi oleh ahli media yaitu Shofia Hattarina, S.Pd.,

M.Pd (Dosen FKIP Universitas Panca Marga) pada tanggal 12 April 2023.

Data hasil penilaian ahli materi terhadap komik bahasa Indonesia yang dikembangkan disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Keterpaduan	19
2	Keseimbangan	10
3	Format Huruf	12
4	Warna	10
5	Bahasa	10
6	Interaktivitas	10
Jumlah Nilai		71

Tabel 4. Komentar Ahli Media

Validator	Komentar
Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd	Background komik pada bab materi diganti dengan warna polos.

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 2, terlihat bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap komik bahasa Indonesia memberikan skor berturut-turut sebesar 68 dan 71, yang masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik bahasa Indonesia yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar. untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi kelas IV dengan revisi sesuai saran. Hal ini didukung oleh pendapat (Taskiyah et al., 2022) bahwa media dikatakan sangat valid/sangat

layak digunakan jika nilai yang diperoleh >63, perolehan skor 51-63 dinyatakan valid/layak digunakan, perolehan skor 39-51 dinyatakan bahwa media cukup valid/layak digunakan, perolehan skor 27-39 dinyatakan media kurang valid/kurang layak digunakan, dan perolehan skor <27 dinyatakan bahwa media tidak valid dan tidak layak digunakan.

Beberapa perbaikan komik bahasa Indonesia setelah kegiatan validasi dari ahli materi dan ahli media berdasarkan komentar dan masukan.

Tabel 5. Revisi Produk

No	Revisi Produk
1	<p>Mengubah profil atau wallpaper sampul luar menyesuaikan gambar dengan jenis umur pengguna komik bahasa Indonesia yaitu siswa kelas 4 SD/MI.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sampul Luar Sebelum Revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sampul Luar Setelah Revisi</p> </div> </div>
2	<p>Mengubah background bab materi cerita fiksi dari background bergambar latar hutan menjadi beackground berwarna polos.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Halaman Sebelum Revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Halaman Setelah Revisi</p> </div> </div>

iv. Tahap IV Implementation

Pada tahapan ini, setelah komik bahasa Indonesia dikatakan layak digunakan oleh para ahli (validator) kemudian produk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDI Ainur Rahmah. Penerapan komik bahasa Indonesia dilakukan dengan siswa membaca buku komik dan menyelesaikan soal tes literasi yang terdapat pada akhir halaman komik.

v. Tahap V Evaluation

Pada tahapan ini, peneliti melakukan evaluasi melalui pengerjaan soal latihan untuk mengetahui keefektifan

komik bahasa Indonesia. Pengujian dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana saat pembelajaran menggunakan media yang berbeda. Pada kelas kontrol menggunakan media *handout* sedangkan kelas eksperimen menggunakan komik bahasa Indonesia. Soal pada tahap evaluasi ini menggunakan berbasis *test* kemampuan literasi siswa materi cerita fiksi. Berikut Tabel 7 hasil tes kemampuan literasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Literasi

No	Aspek	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Jumlah Siswa	15	17
2	Total Nilai	1.065	1.564
3	Rata-rata Nilai	71	92
4	Nilai Tertinggi	86	100
5	Nilai Terendah	52	76
Peningkatan Rata-rata			21

Pada Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari hasil evaluasi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata kelas kontrol berada pada nilai 71 sedangkan kelas eksperimen mencapai 92 sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata 21. Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa penggunaan komik bahasa Indonesia dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV SD/MI pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Pembahasan

Pengembangan komik bahasa Indonesia berbasis media cetak pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah dikembangkan dengan metode R&D model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Sumber referensi komik bahasa Indonesia ini menggunakan buku acuan Kurikulum 2013. Pada metode ini, peneliti melakukan beberapa tahap yang terdiri dari (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan dan Penilaian).

Pertama, tahap analisis pada pengembangan komik bahasa Indonesia diawali dengan melakukan observasi pada tanggal 2 Februari 2023.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas IV menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil obeservasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang aktif saat pembelajaran, intensitas baca siswa rendah ditunjukkan ketika mereka masih malas membaca buku pelajaran saat pembelajaran di kelas, dan siswa masih kesulitan menganalisis permasalahan dari soal cerita, menemukan informasi pada teks, dan menyimpulkan suatu bacaan sedangkan guru wali kelas belum pernah membuat media ataupun bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap kedua, perancangan dilakukan setelah peneliti mendapatkan data hasil analisis. Peneliti mengembangkan komik bahasa Indonesia menggunakan media cetak berbahan dasar kertas *artpaper* untuk isi 150 gsm dan cover 260 gsm berukuran kertas A5. Bahan ajar berupa komik dapat meningkatkan kecerdasan visual karena memudahkan siswa mengartikan desain visual kedalam suatu imajinasi dan pemahamannya sendiri (Danaswari, 2019).

Selanjutnya, tahap pengembangan

komik bahasa Indonesia mengacu pada buku LKS Kemendikbud sedangkan latihan soal mengacu pada Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada aplikasi Merdeka Mengajar.

Kemudian, peneliti menyusun *prototype* untuk komik bahasa Indonesia dan merealisasikan tahapan desain pada aplikasi Clip Studio Paint dan Canva. Komik bahasa Indonesia pada tanggal 12 April dinilai oleh ahli materi dan ahli media melalui pengisian angket penilaian yang berisi 15 pernyataan. Setiap pernyataan memiliki skor 5 kriteria, pada validasi materi dinilai aspek kelayakan isi, materi, dan penyajian sedangkan pada validasi media terdiri dari aspek keterpaduan, keseimbangan, format huruf, warna, bahasa, dan interaktivitas.

Tahap keempat, penerapan dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan atau uji coba bahan ajar komik bahasa Indonesia saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan yang akan dicapai pada tahap implementasi ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian dari keefektifan dalam penggunaan media komik (Rahmah et al., 2022).

Terakhir, tahap penilaian

dilakukan oleh peneliti untuk mengukur kualitas dari bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan hasil tes kemampuan literasi memperoleh rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih besar dibanding rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol. Perolehan nilai rata-rata kelas kontrol berjumlah 15 siswa adalah 71 sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebanyak 17 siswa sebesar 92 sehingga terjadi peningkatan nilai sebanyak 21.

4. PENUTUP

Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan bahan ajar berupa komik bahasa Indonesia materi cerita fiksi yang telah dinyatakan layak oleh validator. Bahan ajar ini dalam bentuk media cetak berupa komik bahasa Indonesia yang dapat membantu siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah dalam meningkatkan kemampuan literasi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA

Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20*

- Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Bina Gogik, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Asriani, P., Sa'dijah, C., & Akbar, S. (2017). *BAHAN AJARBERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(11), 1456–1468.
- Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati, E. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2, Vol.2(4), 1–17.
- Farhrohman. (2017). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). *Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400>
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kustantina, V. A., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2021). *Analisis Kebutuhan Komik Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Motivasi Belajar Siswa*. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 3(2), 201–205. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/viewFile/2815/1044
- Lubis, M. A. (2018). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PPKn SISWA MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN*. Jurnal Tarbiyah, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Marlina, L., & Solehun. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD*

- Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). *Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan*. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 519–524. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621>
- Rahmah, M. A., Umam, N. K., & Nugroho, A. S. (2022). *Kemampuan Konsentrasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 3(2), 1–11.
- Saputro, H. . & S. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF KELAS IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- Sugiyono. (2019). *Metode kuantitatif kualitatif dan R&D* (Kedua). Alfabeta.
- Taskiyah, A. N., & Malasari, P. N. (2022). *Inovasi Buku Matematika Berpendekatan Realistic Mathematics Terintegrasi Nilai Keislaman pada Materi Bilangan*. 04(02), 139–160.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>
- Yuriza, P. E., Adisyahputra, A., & Sigit, D. V. (2018). *Correlation between higher-order thinking skills and level of intelligence with scientific literacy on junior high school students*. *Biosfer*, 11(1), 13–21. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.11-1.2>