



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2815 - 2822

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar

Endah Yuliana Lestari^{1✉}, Dewi Shinta², Joko Susilo³, Khoirulloh⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: endahyulia@student.uns.ac.id¹, dewishinta2101@student.uns.ac.id², jokosusilo26@student.uns.ac.id³, khoirulloh234@gmail.com⁴

Abstrak

Membaca pemahaman merupakan keterampilan yang sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa SD Bratan 02 Surakarta. Sementara itu, sampel penelitian adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 12 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 12 siswa sebagai kelas kontrol. Analisis data dengan teknik statistika deskriptif meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji beda *independent test* menggunakan *software* SPSS versi 25 untuk *windows 10*. Diperoleh hasil pengolahan data menggunakan uji beda *independent t-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) adalah $0,008 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik edukasi, membaca pemahaman.

Abstract

Reading comprehension is a skill that is needed in learning Indonesian, one of which is at the elementary school. This study aims to determine the effectiveness of using comics media for learning to read Javanese culture in improving the understanding skills of elementary school students. This study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The research population was students of SD Bratan 02 Surakarta. Meanwhile, the research sample was class IV A students who collected 12 students as the experimental class and class IV B which collected 12 students as the control class. Data analysis with descriptive statistical techniques includes tests for normality, homogeneity, normalized gain, and independent t-test using SPSS version 25 software for windows 10. The results of data processing using a different independent test showed the sig value. (2-tailed) is $0.008 < 0.05$. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted so that there is a significant average difference between the experimental class and the control class. Therefore, it can be concluded that comics media are effective in improving reading comprehension skills of elementary school students

Keyword: learning media, educational comics, reading comprehension.

Copyright (c) 2022 Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh

✉Corresponding author :

Email : endahyulia@student.uns.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang awal dalam sistem pendidikan Indonesia sebelum memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut (Budiarti & Haryanto, 2016) masa sekolah dasar adalah masa yang perlu disiapkan dengan sebaik-baiknya guna memaksimalkan tumbuh dan kembang anak. Selain itu, masa-masa sekolah dasar menjadi bekal anak-anak dalam mengembangkan potensi dirinya. Maka sudah seharusnya pembelajaran di sekolah dasar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak guna ketercapaian perkembangan anak yang optimal baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget yang mengemukakan bahwa anak usia sekolah dasar dalam perkembangannya berada pada tahap operasional konkret. Artinya anak sudah mampu mengenali dan memecahkan masalah secara aktual dalam kehidupan sehari-hari, meskipun anak belum mampu diajarkan sesuatu hal yang masih bersifat abstrak. Sebagai contohnya anak yang berusia 7-9 tahun akan kesulitan menjawab pertanyaan yang demikian secara ilmiah tentang mengapa bumi mengelilingi matahari. Hal ini karena perkembangan kognitif anak belum mampu sampai dengan berfikir pada hal-hal yang rumit (Bujuri & Ilmu, 2018).

Adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum 2013 pada hakikatnya bertujuan menjadi sarana dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan menalar dengan menjadikan bahasa menjadi ilmu pengetahuan serta pembelajaran yang berbasis pada teks (Pinasti, 2018). Keterampilan berbahasa memuat 4 keterampilan dasar yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan membaca. Hal ini karena membaca merupakan kemampuan dasar yang diperlukan di dalam semua mata pelajaran di sekolah dasar. Membaca merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui isi bacaan dan menambah pengetahuan serta wawasan seseorang. Menurut (Pourhosein Gilakjani & Sabouri, 2016) tujuan utama membaca adalah untuk mendapatkan informasi rinci maupun pesan dari sebuah teks yang dimaksudkan penulis untuk diterima oleh pembaca. Keterampilan membaca ini tidak sekedar mengeja kata per kata hingga selesai akan tetapi diperlukan pemahaman dan struktur kognitif yang kompleks untuk mampu mengetahui maksud dari teks yang dibaca. Keterampilan ini disebut juga dengan keterampilan membaca pemahaman. Menurut (Isfihananti, 2016) bahwa seseorang dapat dikatakan memahami isi bacaan dengan baik apabila seseorang tersebut memiliki kemampuan dalam memaknai ungkapan yang digunakan penulis, kemampuan mengetahui informasi secara tersurat dan tersirat serta kemampuan dalam menyimpulkan isi bacaan.

Namun, pada kenyataannya kemampuan membaca pemahaman anak Indonesia sampai saat ini masih mengalami berbagai isu permasalahan. Berdasarkan survei (Rahman, Wibawa, S., Nirmala, S.D., & Sakti, 2018) bahwa kemampuan menyimak hasil bacaan, menerjemahkan isi, dan bernalar siswa masih berada pada level rendah yakni sebesar 75% tingkat pemahaman literasi pada tahap faktual literat. Hal ini karena kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca pemahaman menduduki urutan tinggi yang tergolong sebagai keterampilan membaca lanjutan. Sejalan dengan hal tersebut (Handhika, 2012) mengungkapkan bahwa di dalam keterampilan membaca pemahaman seseorang harus mampu menganalisis, mengevaluasi, serta memberikan keterkaitan dengan pengetahuan yang sebelumnya telah diketahui. Oleh karenanya, membaca pemahaman tidak hanya mengetahui isi dan maksud bacaan melainkan kemampuan yang lebih kompleks.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa. Komik yang disajikan dalam bentuk gambar dan alur cerita yang menghibur dapat dimodifikasi menjadi sebuah komik edukasi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh (Budiarti & Haryanto, 2016) dalam Jurnal Prima Edukasia bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Selain peningkatan keterampilan membaca pemahaman, lebih lanjut dalam penelitian (Budiarti & Haryanto, 2016) media komik dapat memotivasi siswa mengikuti pembelajaran melalui gambar-gambar yang berwarna sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar untuk membaca. Sementara itu, dari hasil penelitian (Riwanto & Wulandari, 2019) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi” bahwa penggunaan media komik efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hal di atas, penulis merasa tertantang untuk melakukan penelitian eksperimen efektivitas penggunaan komik edukasi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman anak sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, penulis mengangkat komik edukasi bermuatan budaya Jawa sebagai alternatif guru dalam menggunakan media komik dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman. Pembuatan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa pada penelitian ini dilakukan oleh penulis sedangkan siswa hanya memanfaatkan produk komik edukasi ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data berbentuk angka-angka kemudian dilakukan perhitungan statistik. Jenis penelitian menggunakan eksperimen dengan membandingkan 2 kelompok agar lebih mudah dalam memberikan perlakuan khusus terhadap kelompok eksperimen yakni pembelajaran menggunakan media komik digital dan hanya melakukan kontrol terhadap kelompok lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Bratan 02 Surakarta. Sementara itu, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebanyak 12 siswa sebagai kelas eksperimen (pembelajaran dengan media komik edukasi) dan kelas IV B sebanyak 12 siswa sebagai kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu (*quasi experimental design*). Dengan jenis desain *non equivalent control group design* yaitu kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan *software* SPSS versi 25 untuk *windows 10*. Adapun langkah-langkah pengolahan data adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dianalisis dengan pengujian chi kuadrat menggunakan *software* SPSS 25 untuk *windows 10*. Untuk uji normalitas digunakan rumus chi kuadrat, yaitu:

$$x^2 = \frac{(F_0 - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

x^2 : chi kuadrat

F_0 : frekuensi yang diperoleh dari sampel

F_h : frekuensi yang diharapkan dari sampel [2]

Apabila x^2 hitung < x^2 tabel, maka data dikatakan berdistribusi normal dengan derajat db= k-1

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui homogen tidaknya kedua data yang dianalisis dengan menggunakan Uji Fisher pada taraf signifikansi 0,05. Data dianalisis dengan *software* SPSS 25 untuk *windows 10*. Untuk uji homogenitas digunakan rumus chi kuadrat, yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

- 2818 *Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar – Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh*
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>

S_1^2 = varians terbesar

S_2^2 = varians terkecil [2]

c. Uji T

Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai rata-rata kedua data yang dianalisis dengan menggunakan Uji Independent Sample T-Test pada taraf signifikansi 0,05. Data dianalisis dengan *software* SPSS 25 untuk *windows 10*. Untuk uji independent sample t-test digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{n_1-1} + \frac{SD_2^2}{n_2-1}\right)}}$$

Dimana :

t = nilai t hitung

\bar{x}_i = rata-rata sampel *i*

x_i = data pengukuran kelompok ke-*i*

n = jumlah sampel

SD_i^2 = varian sampel *i*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal (*pretest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tidak adanya perbedaan rata-rata nilai pre-test yang signifikan.

Tabel 1. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Skor tertinggi	80	75
Skor terendah	30	20
Rata-rata	49,58	50

Dari tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 49,58 dengan interpretasi kurang serta rata-rata untuk kelas kontrol adalah 50 dengan interpretasi kurang. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal kedua kelas tersebut tidaklah jauh berbeda.

Tabel 2. Uji Homogenitas Data Pretest

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on mean	0,684	1	22	0,417
Based on median	0,436	1	22	0,516
Based on median and with adjusted df	0,436	1	21,998	0,516
Based on trimmed mean	0,701	1	22	0,412

Sementara itu, setelah dilakukan uji homogenitas pada data *pretest* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,417 > 0,05. Sesuai dengan uji prasyarat apabila nilai sig > 0,05 maka data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data *Posttest*

	Levene Statistic	dff1	df2	Sig.
Based on mean	0,114	1	22	0,739
Based on median	0,238	1	22	0,630
Based on median and with adjusted df	0,238	1	16,705	0,632
Based on trimmed mean	0,177	1	22	0,678

Setelah dilakukan uji homogenitas pada data *posttest* diperoleh nilai Sig. sebesar $0,739 > 0,05$. Sesuai dengan uji prasyarat apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 4. Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	0,153	12	0,200*
Pretest kontrol	0,196	12	0,200*

Sementara untuk melihat distribusi data dilakukan dengan uji normalitas dengan hasil yang menunjukkan bahwa data penelitian yang terdapat pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi normal. Diperoleh nilai sig. pada *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai sig. pada *pretest* kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$. Sesuai dengan dasar ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Data *Post-Test*

Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	0,175	12	0,200*
Pretest kontrol	0,218	12	0,119

Diperoleh nilai sig. pada *posttest* kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan nilai sig. pada *posttest* kelas kontrol sebesar $0,119 > 0,05$. Sesuai dengan dasar ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal.

Setelah *pretest* dilaksanakan, selanjutnya penerapan penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya jawa pada kelas eksperimen selama 2 kali pertemuan. Gambaran perlakuan pada kelas eksperimen adalah kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan menggunakan media pembelajaran komik edukasi bermuatan budaya jawa yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Media komik berfungsi memudahkan peserta didik untuk memahami isi yang terdapat di dalam bacaan. Selain itu, media komik yang dilengkapi dengan gambar-gambar animasi berwarna dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar. Berbeda dengan kelas eksperimen, perlakuan pada kelas kontrol adalah dengan memberikan teks bacaan sebagai media pembelajaran di kegiatan inti.

Setelah kegiatan inti pada kelas eksperimen dan kontrol dilaksanakan, maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir kedua kelas tersebut. Dari nilai post-test tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran komik edukasi bermuatan budaya jawa adalah 75,83, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 58,61. Adapun deskripsi dari data *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Skor Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Data Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Skor tertinggi	96,67	93,33
Skor terendah	56,67	40,00
Rata-rata	75,83	58,61

Oleh karena analisis data yang menunjukkan data homogen dan terdistribusi normal maka dapat dilakukan analisis parametrik untuk mengetahui perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *independent sample t-test* (t test).

Dari hasil *posttest* kedua kelas (eksperimen dan kontrol) diperoleh hasil yang cukup signifikan. Skor rata-rata kelas eksperimen adalah 75,83 dengan skor tertinggi 96,67 dan skor terendah 56,67. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata skor adalah 58,61 dengan skor tertinggi 93,33 dan skor terendah 40,00.

Guna mengetahui efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa maka akan dianalisis menggunakan uji T sebagai berikut.

Tabel 7. Efektivitas Media Komik Menggunakan *Independent Sample T-Test*

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	114	739	-2,899	22	0,008
Equal variances not assumed			-2,899	21,936	0,008

Berdasarkan *output* tabel di atas, diperoleh nilai sig.(2-tailed) ialah sebesar $0,008 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan kata lain terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik (hanya menggunakan teks). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik di kelas eksperimen meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini adalah keterampilan membaca pemahaman.

Peningkatan hasil belajar secara signifikan pada kelas eksperimen tidak terlepas dari timbulnya motivasi belajar pada diri siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Moh Khoizi Eriyanto, 2021) bahwa motivasi belajar menjadi faktor pendorong hasil belajar siswa karena motivasi belajar itu sendiri merupakan faktor mental yang mendorong semangat dan minat siswa dalam mempelajari suatu hal. Dalam hal ini perpaduan teks dan gambar berwarna yang terdapat di dalam komik dapat menarik perhatian siswa terhadap isi komik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk terus membaca. Sementara itu, menurut penelitian (Darllis, 2020) yang dipublikasikan pada Jurnal Basicedu mengungkapkan bahwa komik yang berisi kombinasi alur cerita, gambar, dan tulisan dapat meningkatkan daya kembang logika serta imajinasi dari kolaborasi pengalaman dengan permasalahan siswa sehari-hari sehingga informasi yang tersampaikan efektif. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan temuan dari (Amaliya Ulfah, 2012) di dalam artikelnya yang berjudul “Komik Pembelajaran: Sebuah Media Untuk Membangun Literasi Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran, komik dapat berfungsi sebagai media untuk menumbuhkan literasi pada siswa sekolah dasar, penggunaan gambar gambar yang dalam komik dapat menarik minat siswa untuk membaca komik sehingga akan berdampak pada meningkatnya kemampuan membaca siswa.

Lebih daripada itu, penggunaan media komik memudahkan siswa untuk mengetahui isi bacaan melalui ilustrasi percakapan yang terdapat di dalam komik. Ini dapat dilihat saat pembelajaran di kelas eksperimen, seluruh siswa sangat antusias membaca dan aktif menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam komik. Komik mempunyai daya tarik tertentu pada anak-anak usia sekolah dasar, karena pada dasarnya usia anak sekolah

dasar merasa nyaman dalam menghubungkan informasi dalam bentuk visual dan teks yang terdapat dalam komik (Subroto, 2020). Berbeda kondisinya dengan kelas kontrol, dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, siswa saat pembelajaran cenderung pasif. Siswa yang pasif tidak akan memiliki rasa ingin tahu yang kuat dalam menggali pengetahuan maupun yang sedang dipelajari (Pribadi, 2017). Siswa yang berada di kelas kontrol cenderung pasif karena tidak tertarik dengan bacaan *full* teks yang diberikan. Teks yang hanya berisi tulisan membuat siswa khususnya siswa sekolah dasar akan cenderung mudah jenuh dan lelah membaca. Hal ini berimbas pada kesulitan mereka dalam memahami isi teks yang dibaca yang ditandai dengan kesulitan menjawab pertanyaan tersurat maupun tersirat dari teks, serta ketidakmampuan untuk menceritakan kembali isi teks yang telah dibacanya.

Dari pemaparan tersebut, maka media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Ini juga dikemukakan oleh (Mardhiah & Ali Akbar, 2018) bahwa media pembelajaran membantu efektivitas menyampaikan isi dan pesan pelajaran. Temuan efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar sejalan dengan temuan (Puspitorini, 2014) bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar ranah kognitif siswa, serta hasil belajar ranah afektif siswa. Sementara itu, penggunaan media komik dapat menjadi alternatif guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi yang akan disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar membaca pemahaman antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik (hanya menggunakan teks). Oleh karena itu, dengan kata lain media komik menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. Bagi pendidik, peneliti merekomendasikan untuk menggunakan media komik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan membaca. Selain itu, pengembangan media komik digital dapat menjadi saran untuk peneliti lain sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya Ulfah. (2012). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(0284), 132–149.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Budiyono, & Feriandi, Y. A. (2017). Menggali Nilai Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Sebagai Sumber Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 92–103. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNBK/article/view/116>
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *IX*(1), 37–50.
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem

2822 *Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar – Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>

Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>

Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran im3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2127>

Isfihananti, A. R. (2016). Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Dieng Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. *Universitas Negeri Semarang*.

Laras, P. B. (2019). Pengembangan Komik Edukatif tentang Dampak Pacaran pada Remaja. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2(1), 41.
<https://doi.org/10.24235/prophetic.v2i1.4748>

Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>

Moh Ghoizi Eriyanto, M.V. Roesminingsih, Soedjarwo, & Ivan Kusuma Soeherman. (2021). The Effect of Learning Motivation on Learning Independence and Learning Outcomes of Students in the Package C Equivalence Program. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 2(4), 455–467.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i4.122>

Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa. *Pdggk4101/Modul1*, 1–34.

Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningsih, F. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa Sebagai Media Pendidikan Karakter Di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 1–10.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2208>

Pinasti, I. I., Rohmadi, M., & Rakhmawati, A. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum 2013 (Studi Kasus Pembelajaran Teks Ulasan Cerpen Di Kelas Viii Smp Negeri 2 Ngawi). *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 155. <https://doi.org/10.20961/basastra.v6i1.37711>

Pourhosein Gilakjani, A., & Sabouri, N. B. (2016). How Can Students Improve Their Reading Comprehension Skill? *Journal of Studies in Education*, 6(2), 229. <https://doi.org/10.5296/jse.v6i2.9201>

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.

Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). *Sistematic Literatur Review : Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 7(3), 737–743. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202>

Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>

Rahman, Wibawa, S., Nirmala, S.D., & Sakti, A. W. (2018). Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman melalui Model Guided Reading. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.

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).

Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>