

## **Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan Sehari-hari pada Materi Macam-macam Gaya Kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk Tahun Ajaran 2021**

**Mita Isnair<sup>1</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Kharisma Eka Putri<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [mitaisnair123@gmail.com](mailto:mitaisnair123@gmail.com)<sup>1</sup>, [erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[kharisma@unpkediri.ac.id](mailto:kharisma@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Pengembangan ini dilatar belakangi berdasarkan hasil pengamatan di sekolah dasar. Hasil pengamatan yang dilakukan diketahui bahwa di SD, guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku cetak sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya siswa tidak mau memperhatikan saat guru menyampaikan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi Macam-macam gaya. Tujuan penelitian ini sebagai berikut: 1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media komik tentang macam- macam gaya pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. 2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. 3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini uji kevalidan dari validator ahli media menunjukkan media pembelajaran komik memperoleh presentase skor 94% dengan kualifikasi skor kualitatif sudah sangat valid dan tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan hasil dari validator ahli materi memperoleh skor 92% dengan kualifikasi skor kuantitatif yang sangat valid dan tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media komik memperoleh skor 90% yang berarti sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu media komik ini efektif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar, dan setelah melakukan uji coba terbatas memperoleh skor 87% yang berarti sangat efektif untuk digunakan. Sehingga media komik ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media Komik, Kehidupan Sehari-hari, Macam-macam Gaya

### **Abstract**

This development is based on the results of observations in elementary schools. The results of the observations made are known that in elementary school, teachers do not use learning media, teachers only use printed books as a tool in delivering learning materials. As a result, students do not want to pay attention when the teacher delivers material on Natural Science subjects, especially on the material of various styles. The aims of this research are as follows: 1. To find out the validity of developing comic media about various styles in the fourth grade of SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. 2. To find out the practicality of developing comics media in the fourth grade of SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. 3. To determine the effectiveness of developing comics media in the fourth grade of SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. This research uses the research and development method of R&D (Research and Development). The R&D method is a research method used by researchers to produce a particular product, and to test the effectiveness of the product. Based on the conclusions of the results of this study, the validity test of the media expert validators showed that the comic learning media obtained a score percentage of 94% with the qualification of the qualitative

score that was very valid and complete and could be used without improvement. Meanwhile, the results of the material expert validator get a score of 92% with a very valid and complete quantitative score qualification that can be used without improvement. Meanwhile, the teacher's response to the practicality of developing comics media got a score of 90%, which means it is very practical to use as a learning medium. In addition, this comic media is effective for use during the learning process for elementary school students, and after conducting a limited trial it obtained a score of 87% which means it is very effective to use. So that this comic media is declared valid, practical, and effective to use.

**Keywords:** Comic media, daily life, various styles

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional). Menurut Hamalik, (2008: 25) pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sikdisnas Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran di Sekolah Dasar ada lima mata pelajaran antara lain: IPS, Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika, IPA. IPA merupakan mata pelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Karakteristik pembelajaran IPA mempunyai nilai ilmiah yaitu IPA dapat dibuktikan kebenarannya menggunakan metode ilmiah sesuai prosedur berdasarkan penelitian.

Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan BSNP Ahmad Susanto, 2015:171, tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut: 1). Memperoleh keyakinan terhadap tuhan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; 2). Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3). Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; 4.)Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; 5). Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; 6). Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan; 7). Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

Berdasarkan tujuan IPA tersebut, maka dilakukan observasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari materi IPA di Kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk pada materi macam-macam gaya. Namun setelah melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk, diketahui bahwa ada 5 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar tentang macam-macam gaya karena belum adanya media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar. Untuk itu sebaiknya guru bisa membuat media walaupun sederhana tetapi bisa menarik perhatian siswa, agar saat proses pembelajaran berlangsung siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan itu guru harus menggunakan media pembelajaran.

Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya, Suparman, (2001: 187). Sementara Arsyad (2014: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi

pembelajaran dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut bisa berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya.

Gumelar, (2001: 6) memaparkan definisi “komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca”. Rivai (2011: 64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan yang membentuk karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran Syaichudin, (2010:78) : a) peranan pokok dalam buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, c) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, d) komik menambah pebendaharaan kata-kata pembacanya, e) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, g) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA MATERI MACAM-MACAM GAYA KELAS IV SD NEGERI 1 MOJOKENDIL NGANJUK TAHUN AJARAN 2021. Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media komik tentang macam- macam gaya pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk, 2). Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. 3). Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negerii 1 Mojokendil Nganjuk.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk megembangkan dan meningkatkan mutu dalam sebuah pendidikan dan pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono 2015: 38) ADDIE merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data digunakan sebagai alat untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Pengembangan instrumen menjelaskan mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan akurat apabila instrumen yang digunakan valid. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media komik dalam pembelajaran mengenai macam-macam gaya dan contohnya antara lain lembar validasi, angket dan tes.

1. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, lembar penilaian perangkat pembelajaran diberikan kepada validator ahli. Validasi perangkat pembelajaran ini mencakup validasi Prototype media komik, Lembar validasi ahli materi dan validasi lembar kegiatan siswa.
2. Lembar Validasi Media, lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli media. Lembar validasi ini untuk mengetahui nilai kevalidan media yang dikembangkan,

3. Angket kepraktisan Angket digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai media komik untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan peneliti.

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran khususnya IPA yaitu dosen IPA dan juga ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa) serta nilai KKM siswa.

Angket observasi pembelajaran berisi sejumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi.

2. Kepraktisan

Data kepraktisan yaitu data kepraktisan untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk secara terbatas dan uji coba lapangan.

3. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media berbasis komik. Data keefektifan didapatkan dari hasil rata – rata belajar siswa dalam satu kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

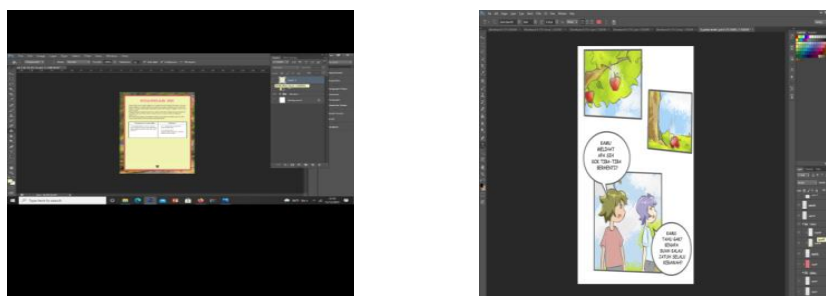
Kegiatan studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran komik. Langkah-langkah yang digunakan yaitu sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE. Pembahasan tahapan-tahapannya sebagai berikut.

### **a. Analysis (Analisis)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *analysis* adalah melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar pada materi macam-macam gaya dan contohnya.

### **b. Design (Desain)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu pertama memilih media, pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang sesuai dengan materi guna untuk menyampaikan pesan pembelajaran, kedua pemilihan format, pada langkah ini peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam mengembangkan media, ketiga yaitu langkah-langkah yang digunakan pada tahap ini adalah mendesain media, dan pada tahap ini mendapatkan hasil berupa rancangan awal media pembelajaran komik.



**Gambar 1 Desain awal dan Pembuatan pembuatan**

Desain awal pembuatan media komik dibuat dan didesain dengan menggunakan aplikasi photo shop type Cs 6, setelah di desain dan menjadi gambar lalu dicetak untuk

dijadikan komik dengan menggunakan kertas artebel dengan ketebalan 310 gsm dan di print laser setelah itu di jilid spiral dan jadilah sebuah komik IPA Macam-macam gaya dan contohnya. Media Komik macam-macam gaya dan kegunaannya yang dibuat tersusun menjadi beberapa halaman yang nantinya perhalaman menampilkan Macam-macam gaya dan contohnya. Adapun desain akhir media komik sebagai berikut. Berdasarkan hasil validasi maka produk dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran dari ahli materi dan media. Desain produk memiliki perubahan setelah dilakukan perbaikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 2 Sampul Komik dan Komik IPA



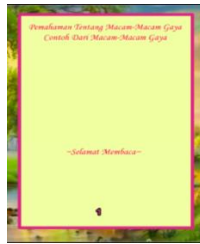
Gambar 3 Penulis & Penyunting dan Pengantar Cerita



Gambar 4 Daftar Isi dan Standar Isi



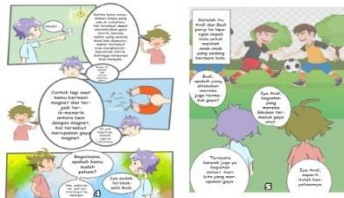
Gambar 5 Urutan Membaca dan Pengenalan Tokoh Komik



**Gambar 6 Macam-macam Gaya dan Contohnya**  
Percakapan Komik Macam-macam Gaya dan Contohnya



**Gambar 7 Percakapan komik dan Percakapan Komik**



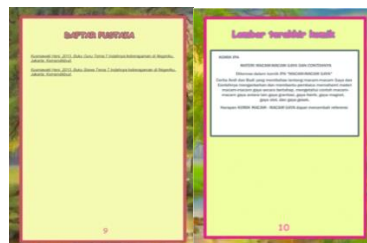
**Gambar 8 Percakapan Komik dan Percakapan Komik**



**Gambar 8 Percakapan Komik dan Percakapan Komik**



**Gambar 9 Percakapan Komik**



**Gambar 10. Percakapan Komik dan Percakapan Komik**

**c. Development (Pengembangan)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu dilakukan langkah pengembangan media komik, pembuatan materi macam-macam gaya dan contohnya dan

disajikan dengan singkat dengan menambah beberapa gambar supaya lebih terlihat menarik, dan perwujudan desain yang telah dibuat menjadi kenyataan.

**d. Implementation (Implementasi)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu uji coba kevalidan dan keefektifan media pembelajaran komik.

**e. Evaluation (Evaluasi)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu melakukan revisi pada produk yang telah dibuat berdasarkan hasil uji coba pengimplementasian media komik.

**Hasil Uji coba terbatas**

**a. Keefektifan**

Pada penelitian ini produk pengembangan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media komik yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 100%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	MNAF	87	Tuntas
2.	IDA	87	Tuntas
3.	RZN	94	Tuntas
4.	FAPS	87	Tuntas
5.	PEP	94	Tuntas
6.	SMU	87	Tuntas
7.	RM	94	Tuntas
8.	FIM	87	Tuntas
9.	FNS	94	Tuntas
10.	ISA	87	Tuntas

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai di atas KKM 75. Sesuai pedoman keefektifan media komik yang digunakan pada uji coba terbatas dinyatakan efektif. Hasil respon siswa dipaparkan dengan tabel berikut.

**Tabel 2 Lembar Angket Respon Siswa**

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan
		Ya (√)
1	Apakah dengan membaca komik macam-macam gaya kalian lebih semangat dalam belajar IPA.	90%
2	Apakah Komik macam-macam gaya dapat membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran IPA.	80%
3	Menurut kamu Materi yang ada pada komik apakah mudah dipahami.	80%
4	Menurut kamu setelah membaca komik apakah bisa memahami materi IPA tentang macam-macam gaya.	80%
5	Apakah warna pada komik tersebut menarik perhatianmu untuk membacanya.	90%
6	Apakah isi komiknya menarik.	80%
7	Apakah kamu lebih semangat belajar setelah membaca komik macam-macam gaya.	80%

8	Apakah dengan adanya media komik macam-macam gaya kamu lebih semangat dalam belajar.	90%
9	Apakah komik macam-macam gaya memiliki tampilan yang menarik untuk di baca.	90%
10	Apakah komik macam-macam gaya membuat semangat belajar	80%

Kriteria kepraktisan respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran IPA materi macam-macam gaya.

**b. Kepraktisan**

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Berikut pemaparan hasil kepraktisan dari angket respon guru sebagai berikut.

**Tabel 3.4 Lembar Angket Kepraktisan Guru**

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
<b>Komponen Isi</b>						
1	Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.	√				
2	Kebenaran konsep	√				
3	Keakuratan materi	√				
<b>Aspek Penyajian</b>						
4.	Penyajian materi logis dan sistematis	√				
5.	Melibatkan siswa secara aktif	√				
6.	Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan			√		
<b>Tampilan</b>						
7.	Bentuk tampilan media	√				
8.	Aspek tampilan warna pada komik	√				
9.	Aspek kesesuaian materi pada komik	√				
10.	Aspek penyajian komik		√			
Skor Perolehan		45				
Skor Maksimal		50				
Presentase skor		90%				

Kriteria kepraktisan respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). data dari validasi angket respon guru menunjukkan hasil 90% Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis dan sangat baik digunakan.

**c. Kevalidan**

Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan valid apabila telah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, serta memenuhi kriteria yang telah diungkapkan Akbar (2015:78) dengan mendapatkan skor antara 86%-100%. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 94% dan ahli materi memperoleh skor 92% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dan baik digunakan.

**d. Kepraktisan**

Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan praktis apabila telah divalidasi oleh guru dengan cara mengisi angket respon guru. Serta memenuhi kriteria yang telah diungkapkan Akbar (2015:78) dengan mendapatkan skor antara 86%-100%. Hasil dari angket guru terhadap respon media memperoleh skor 90% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dan baik digunakan.

**e. Keefektifan**



Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan praktis dan efektif apabila telah divalidasi oleh siswa dengan cara mengisi angket respon guru dan angket respon siswa. Serta memenuhi kriteria yang telah diungkapkan Akbar (2015:82) dengan mendapatkan skor antara 81%-100%. Hasil dari angket siswa terhadap respon media memperoleh skor 85% sehingga dapat dikategorikan sangat efektif dan baik digunakan

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik dinyatakan valid dan baik untuk digunakan. Hasil uji kevalidan dari validator ahli media menunjukkan media pembelajaran komik memperoleh presentase skor 94%. Sedangkan hasil dari validator ahli materi memperoleh skor 92%. Kriteria menunjukkan sangat valid dan baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media komik diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru setelah pembelajaran. Respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media komik memperoleh skor 90% yang berarti sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil setelah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan memenuhi kriteria kelulusan secara klasikal sebesar 100%. Dari respon siswa memperoleh skor 85% yang berarti sangat efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Gumelar, M.S. 2001. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar. Baru Algensindo.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Suparman. 2001. *Desain Intruksional*. Jakarta: pengembangan. *Aktivitas Intruksional*, Dirjendikti, Depdiknas.
- UU No 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Riska, Dwi N dan M. Syaichudin. 2010. *Pengembangan Media Komik*. Yogyakarta: UNY.