

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI METAMORFOSIS KELAS III SD NEGERI 08 SUNGAI RAYA

Windiani Astuti¹, Dessy Setyowati², Arozatulo Bawamenewi³

^{1, 2, 3}Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit, Derabak, Kubu Raya, Indonesia
Email: windianiaastuti97@gmail.com

Article History

Received: 17-10-2025

Revision: 29-10-2025

Accepted: 31-10-2025

Published: 02-11-2025

Abstract. This study was motivated by the low interest in reading among students, which is caused by the limited variety of learning media used in schools. The purpose of this study was to develop and produce learning media in the form of metamorphosis comics that are suitable for use by third-grade elementary school students. This study was a Research and Development (R&D) study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validation process was carried out by media experts, subject matter experts, language experts, and education practitioners. The results of the data analysis showed that the assessment by media experts obtained a feasibility percentage of 88% (highly valid), subject matter experts 80% (valid), language experts 92% (highly valid), and practitioners 99% (highly valid). Individual trials showed a result of 94.4% (highly valid). Based on these results, the metamorphosis comic learning media was declared highly valid and suitable for use in learning activities in Year 3 of primary school.

Keywords: Learning Media, Metamorphosis Comics

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat membaca siswa yang disebabkan oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berupa komik metamorfosis yang layak digunakan oleh siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta praktisi pendidikan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% (sangat valid), ahli materi 80% (valid), ahli bahasa 92% (sangat valid), dan praktisi 99% (sangat valid). Uji coba perorangan menunjukkan hasil sebesar 94,4% (sangat valid). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran komik metamorfosis dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Metamorfosis

How to Cite: Suryaningsih, N., & Setyowati, D., & Hertati, E. (2025). Pengembangan Media Komik pada Materi Metamorfosis Kelas III SD Negeri 08 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 10480-10492. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4401>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses belajar mengajar karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Menurut Razak et al. (2023), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa bahan ajar agar mampu membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan

peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gagné dan Briggs (dalam Arsyad, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi, seperti buku, foto, gambar, grafik, film, video, televisi, dan komputer. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang mendukung interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal. Penggunaan media yang tepat juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 08 Sungai Raya, diperoleh informasi bahwa ketertarikan membaca siswa masih rendah, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi metamorfosis. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Guru cenderung meminta siswa membaca teks dari buku yang didominasi oleh tulisan panjang tanpa ilustrasi menarik, sehingga siswa menjadi kurang tertarik untuk membaca. Selain itu, variasi media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas; guru hanya menggunakan media visual berupa gambar statis. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk menumbuhkan ketertarikan membaca siswa.

Salah satu media yang berpotensi meningkatkan minat membaca siswa adalah komik pembelajaran. Komik memiliki daya tarik visual yang kuat melalui kombinasi gambar berwarna dan narasi sederhana yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan. Husen (dalam Bianca, 2024) menyatakan bahwa komik dapat mengatasi kecenderungan siswa yang enggan membaca teks panjang tanpa gambar. Media komik juga efektif digunakan pada jenjang pendidikan dasar karena sesuai dengan karakteristik anak usia rendah yang lebih menyukai pembelajaran visual (Abdillah, 2021). Hasil penelitian Stiawan (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik lebih efektif dibandingkan media gambar biasa. Hal ini diperkuat oleh temuan Willya et al. (2023) yang menyebutkan bahwa tampilan komik digital yang kreatif dan penuh warna mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar serta memotivasi mereka untuk membaca. Suparman (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat baca siswa.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik metamorfosis sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya ketertarikan membaca siswa pada pembelajaran IPAS. Komik ini mengintegrasikan materi metamorfosis ke dalam alur cerita petualangan yang menarik bagi siswa kelas III. Tujuannya adalah menumbuhkan minat baca sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Inovasi dari penelitian ini terletak

pada bentuk komik cetak berwarna (*full color*) yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengembangan komik digital. Komik cetak memberikan pengalaman membaca yang lebih konkret karena siswa dapat membalik halaman secara langsung, yang berpotensi meningkatkan fokus dan keterlibatan sensorik. Selain itu, media cetak tidak memerlukan perangkat elektronik maupun koneksi internet, sehingga lebih mudah diakses oleh siswa di lingkungan dengan keterbatasan teknologi.

Penelitian pengembangan ini didukung oleh beberapa studi sebelumnya. Handayani dan Koweswanti (2020), melalui penelitian berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*, menemukan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan minat baca siswa. Sementara itu, penelitian oleh Ayub et al. (2021) berjudul *Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa komik digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPA. Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media komik sebagai sarana pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada konten materi dan format media yang dikembangkan. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran komik metamorfosis yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran komik cetak metamorfosis yang dapat membantu siswa memahami tahapan perubahan biologis pada hewan secara menarik dan kontekstual. Setiap tahap dalam model ADDIE dilalui secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain komik, pengembangan produk, implementasi melalui uji coba terbatas, hingga evaluasi hasil pengembangan.

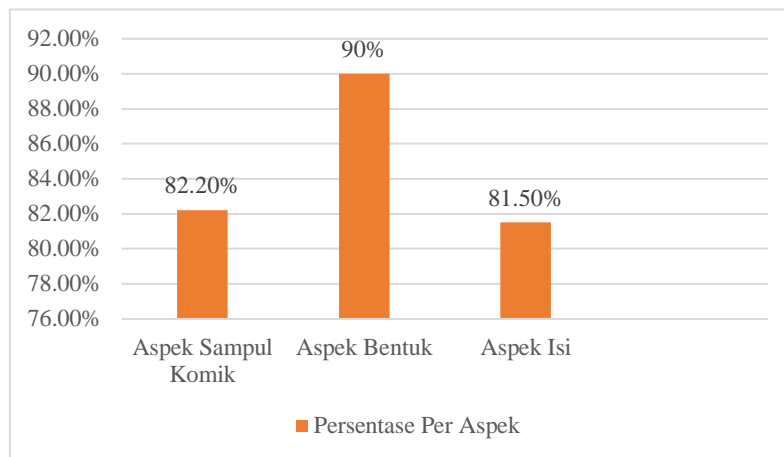
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 08 Sungai Raya. Data dikumpulkan melalui validasi ahli dan uji coba perorangan menggunakan angket. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan produk. Uji coba perorangan melibatkan tiga siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi para ahli dan tanggapan siswa terhadap media komik yang dikembangkan.

HASIL

Analisis Data Kelayakan

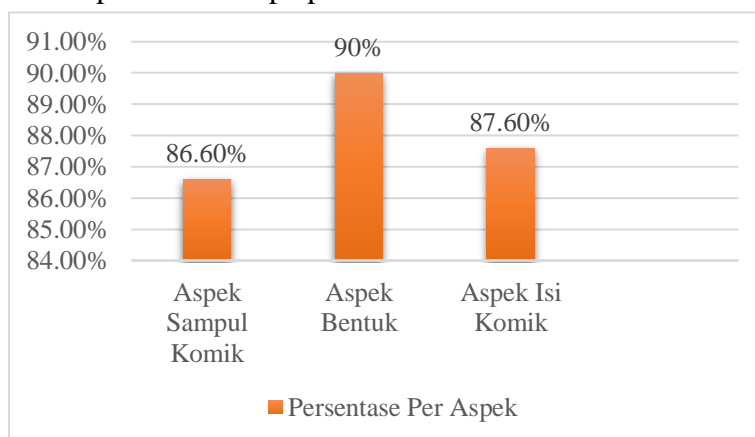
Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan 2 (dua) kali, berdasarkan hasil validasi pertama penilaian media komik oleh ahli media diperoleh persentase kelayakan aspek sampul komik sebesar 82,2 %, persentase kelayakan aspek bentuk sebesar 90%, dan persentase kelayakan aspek isi sebesar 81,1%. Skor rata-rata yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut sebesar 84,5% dengan kategori valid. Meskipun sudah dikategorikan valid media masih memerlukan beberapa perbaikan, agar media pembelajaran benar-benar baik dan layak digunakan.



Gambar 1. Persentase kelayakan media validasi pertama

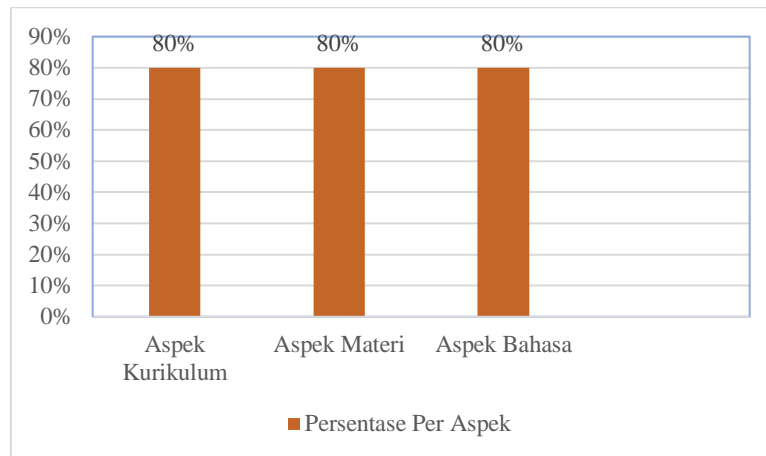
Setelah media direvisi berdasarkan masukan dari validator media. Dilakukan validasi kedua, penilaian media komik oleh ahli media diperoleh persentase kelayakan aspek sampul komik sebesar 86,6%, persentase kelayakan aspek bentuk sebesar 90%, dan persentase kelayakan aspek isi sebesar 86,6%. Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Menurut validator ahli media kualitas media komik pembelajaran metamorfosis yang telah dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan untuk penelitian tanpa perbaikan.



Gambar 2. Persentase kelayakan media validasi kedua

Validasi Ahli Materi

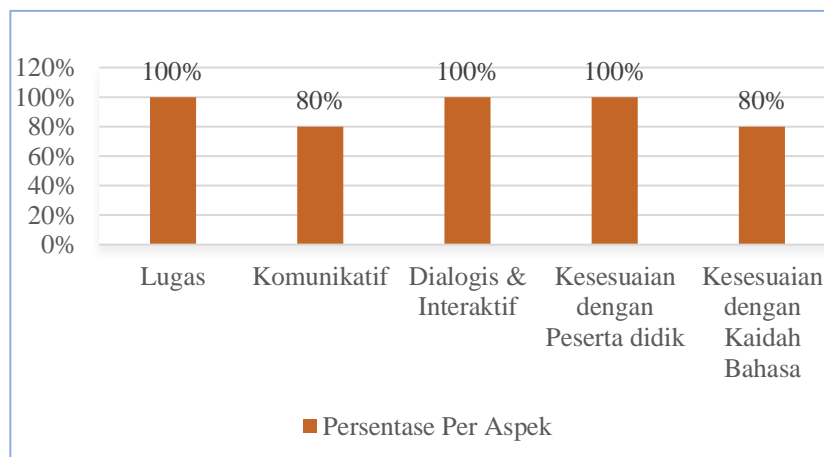
Berdasarkan hasil validasi materi media komik oleh validator ahli materi diperoleh nilai persentase kelayakan aspek kurikulum 80%, nilai persentase aspek materi 80%, dan nilai persentase aspek Bahasa 80%. Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi materi diperoleh skor rata-rata 80% dengan kategori valid, dengan kesimpulan bahwa media komik layak digunakan dengan perbaikan.



Gambar 3. Persentase kelayakan materi

Validasi Ahli Bahasa

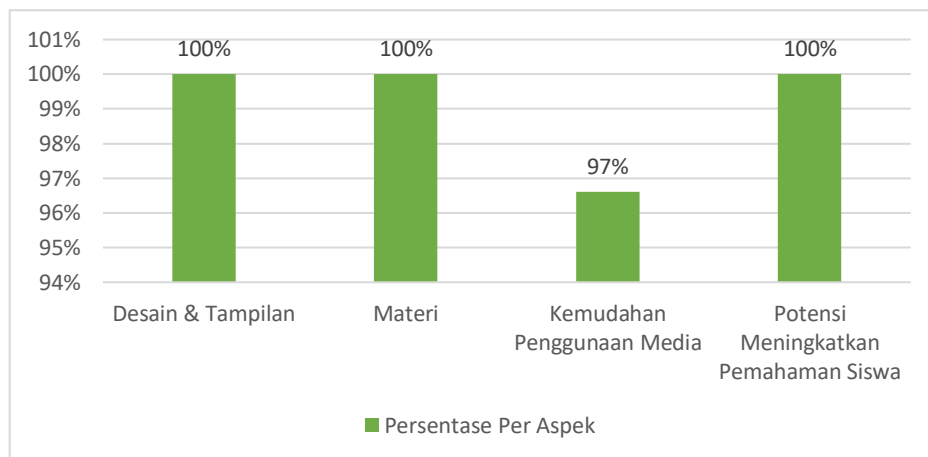
Berdasarkan hasil validasi Bahasa media komik oleh validator ahli Bahasa diperoleh nilai persentase kelayakan aspek lugas 100%, nilai persentase kelayakan aspek komunikatif 80%, nilai persentase kelayakan aspek dialogis dan interaktif 100%, nilai persentase kelayakan aspek kesesuai Bahasa dengan peserta didik 100%, dan nilai persentase kelayakan aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa 80%. Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi Bahasa diperoleh skor rata-rata 92% dengan kategori sangat valid, dengan kesimpulan bahwa media komik layak digunakan dengan perbaikan.



Gambar 4. Persentase kelayakan bahasa

Validasi Ahli Praktisi

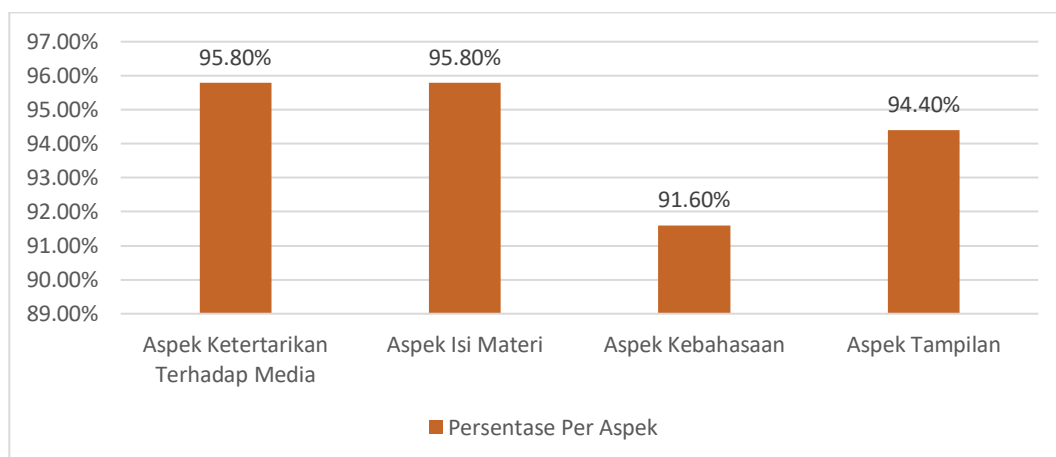
Berdasarkan hasil validasi praktisi media komik oleh validator ahli praktisi diperoleh nilai persentase kelayakan aspek desain dan tampilan 100%, nilai persentase kelayakan aspek materi 100%, nilai persentase kelayakan aspek kemudahan penggunaan media 97%, dan nilai persentase kelayakan aspek potensi meningkatkan pemahaman siswa 100%. Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi praktisi diperoleh skor rata-rata 99% dengan kategori sangat valid, dengan kesimpulan bahwa media komik layak digunakan dengan perbaikan. Berikut adalah persentase hasil penilaian ahli bahasa disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Persentase hasil penilaian ahli bahasa

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan pada tiga orang peserta didik kelas III SD Negeri 08 Sungai Raya untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik metamorfosis. Adapun respon siswa pada uji coba perorangan disajikan pada gambar berikut.



Gambar 6. Data respon siswa uji perorangan

Berdasarkan data respon siswa nilai persentase kelayakan aspek ketertarikan terhadap media 95,8%, nilai persentase kelayakan aspek isi materi 95,8%, nilai persentase kelayakan

aspek kebahasaan 91,6%, dan nilai persentase kelayakan aspek tampilan 94,4%. Secara keseluruhan dari ketiga aspek didapatkan persentase nilai rata-rata 94,4% dengan kategori sangat valid atau sangat baik. Respon pengguna diperoleh secara langsung dari pihak yang menggunakan produk komik yaitu siswa. Oleh karena itu, hasil dari angket yang diisi para siswa semakin mempertegas bahwa produk komik ini layak untuk digunakan.

Revisi Produk

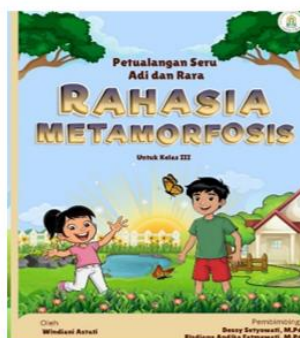
Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli media, materi, Bahasa dan ahli praktisi terhadap media komik yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media komik yang di kembangkan.

Revisi Berdasarkan Ahli Media

Tabel 1. Perbaikan dari Ahli Media

Nama Validator	Aspek Penilaian	Komentar/Saran Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Daniarti, S.Pd., M.Pd	Sampul komik	Penulisan judul disesuaikan agar tidak terlipat saat buku komik dibaca siswa.	Font judul sudah diperkecil sehingga tidak akan terlipat saat media komik dibuka.
	Isi	Tata letak pada media disusun ulang agar gambar tokoh pada komik tidak terpotong.	Bagian tata letak gambar tokoh sudah diperbaiki dan tidak terpotong.

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa aspek penilaian sampul komik dan isi komentar/saran oleh validator yaitu memperkecil ukuran font pada judul media komik dan memperbaiki letak tokoh agar tidak terpotong. Maka tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli media dapat disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 7. Sebelum Revisi



Gambar 8. Setelah Revisi



Gambar 9. Sebelum Revisi



Gambar 10. Setelah Revisi

Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Tabel 2. Perbaikan dari Ahli Materi

Nama Validator	Aspek Penilaian	Komentar/Saran Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Iir Nikmauti Fthonah, M.Pd.	Bahasa	Ada beberapa kalimat dalam komik yang masih <i>typo</i> dalam penulisan	Kalimat yang <i>typo</i> sudah diperbaiki.

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa aspek bahasa komentar/saran oleh validator materi yaitu ada beberapa kalimat yang masih *typo* seperti penulisan, “sangat” dan “serangga”. Maka tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli materi dapat disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 11. Sebelum Revisi



Gambar 12. Setelah Revisi



Gambar 13. Sebelum Revisi



Gambar 14. Setelah Revisi

Revisi Berdasarkan Ahli Bahasa

Tabel 3. Perbaikan Dari Ahli Bahasa

Nama Validator	Aspek Penilaian	Komentar/Saran Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Nany Safrianty, M.Pd.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	kurangi kata "hem" walau itu menunjukkan tokoh sedang berfikir Perbaiki penggunaan huruf kapital yang tertulis dalam <i>callout</i> yang menyatakan bahwa tokoh sedang berseru.	Kata "hem" sudah diubah menjadi dialog bergumam. Kalimat yang menggunakan huruf kapital sudah diubah menggunakan huruf kapital di awal dan diikuti huruf kecil.

Perbaiki penggunaan huruf kapital yang tertulis dalam ucapan terima kasih.	Telah di perbaiki huruf kapital yang berada pada ucapan terimakasih pada bagian belakang cover.
--	---

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa aspek Kesesuaian dengan kaidah Bahasa komentar/saran oleh validator bahasa yaitu kurang kata “hem” dan perbaiki penggunaan huruf kapital yang ada pada callout dan ucapan terimakasih. Maka tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli Bahasa dapat disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 15. Sebelum Revisi



Gambar 16. Setelah Revisi



Gambar 17. Sebelum Revisi



Gambar 18. Setelah Revisi



Gambar 19. Sebelum Revisi



Gambar. 19 Setelah Revisi

Revisi Berdasarkan Ahli Praktisi

Tabel 4. Perbaikan Dari Ahli Praktisi

Nama Validator	Aspek Penilaian	Komentar/Saran Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Pebriyandi M. Pd.	Kemudahan Penggunaan Media	Terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan seperti kata "bersemangat", "meramorfosis". Penggunaan huruf kapital juga perlu diperhatikan, misalnya penulisan awal kalimat yang belum konsisten. Penulisan kata sambung dan preposisi yang kurang tepat seperti "didedaunan" dan "ketahap".	Kesalahan dalam penulisan kata sudah di perbaiki menjadi "bersemangat" dan "metamorfosis". Penulisan awal kalimat sudah di perbaiki menjadi huruf kapital. Telah di perbaiki penulisan kata sambung yang kurang tepat, "di dedaunan" dan "ke tahap".

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa aspek kemudahan penggunaan media komentar/saran oleh validator praktisi yaitu terdapat kesalahan dalam penulisan kata, tidak menggunakan huruf kapital di awal kalkimat, dan kesalahan dalam penulisan kata sambung.

Revisi Berdasarkan Responden

Tabel 5. Perbaikan Dari siswa

Nama Siswa	Komentar/Saran Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Mika	Bu coba sediain komik online biar saya bias baca di rumah.	QR code dan link yang mengarah ke komik digital sudah disediakan sehingga siswa biasa mengakses komik secara online.

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa, dari salah satu responden merekomendasikan agar konten komik disediakan dalam format digital yang dapat diakses secara online. Rekomendasi ini bertujuan untuk memastikan kemudahan akses melalui berbagai platform perangkat elektronik yang umum digunakan seperti smartphome maupun laptop.

DISKUSI

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berjudul *Petualangan Seru Adi dan Rara: Rahasia Metamorfosis* untuk kelas III SD dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, komik memperoleh skor kelayakan yang tinggi dari seluruh validator. Ahli media memberikan nilai 88% (sangat

valid), menunjukkan bahwa desain visual dan tata letak komik sudah menarik serta sesuai untuk usia siswa sekolah dasar. Ahli materi memberikan nilai 80% (valid), menandakan bahwa konten yang disajikan relevan dengan kompetensi dasar dan menyajikan alur cerita yang mudah dipahami. Sementara itu, ahli bahasa memberikan nilai 92% (sangat valid), yang berarti penggunaan bahasa sudah komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia kelas III SD. Validasi ahli praktisi bahkan mencapai 99% (sangat valid), menandakan media ini mudah digunakan dan berpotensi tinggi meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil uji coba perorangan memperoleh skor 94,4%, menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan senang menggunakan media ini selama pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan temuan Handayani dan Koeswanti (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan minat membaca dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Komik sebagai media visual memiliki daya tarik tinggi karena memadukan teks dan gambar yang mempermudah pemahaman konsep (Abdillah, 2021). Penelitian Stiawan (2014) juga membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media komik lebih efektif dibandingkan media gambar biasa karena alur cerita membantu siswa memahami konsep secara kontekstual. Selain itu, penelitian oleh Willya et al. (2023) dan Putri dan Dewi (2022) menunjukkan bahwa tampilan komik yang penuh warna dan imajinatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Nurhayati (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan komik edukatif dapat mengembangkan keterampilan literasi visual dan verbal siswa. Selain itu, studi oleh Firmansyah dan Hidayat (2021) membuktikan bahwa komik interaktif berbasis digital mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian oleh Sari dan Prasetyo (2019) menunjukkan bahwa media komik mampu memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui penyajian masalah kontekstual. Sementara itu, hasil penelitian Rachmawati dan Fadhilah (2022) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa komik edukatif efektif meningkatkan hasil belajar dan retensi konsep sains pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis visual naratif seperti komik dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan ketertarikan membaca sekaligus meningkatkan pemahaman konsep sains secara menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik pembelajaran berjudul *Petualangan Seru Adi dan Rara: Rahasia Metamorfosis* untuk kelas III SD dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi. Seluruh

aspek penilaian menunjukkan bahwa komik memiliki kualitas isi, tampilan visual, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan minat membaca, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan tidak hanya efektif sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga berpotensi memperkaya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

REKOMENDASI

Rekomendasi yang dapat diberikan adalah agar guru memanfaatkan media komik dengan cara menarik, seperti memperkenalkan isi dan tokoh komik untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengaitkan cerita dengan pengalaman nyata, serta mendorong kegiatan membaca interaktif dan reflektif. Komik juga dapat diikuti dengan aktivitas kreatif seperti membuat poster atau proyek seni agar pemahaman siswa semakin mendalam. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar isi komik diperluas dengan menambahkan contoh hewan lain yang mengalami metamorfosis, menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai usia anak, serta memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum melalui kolaborasi dengan guru. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk melanjutkan tahap uji kepraktisan dan keefektifan media ini.

REFERENSI

- Abdillah, M. (2021). *Efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Branch, M. R. (2009). *Intructional Design: The Addie Approach*. Springer
- Firmansyah, A., & Hidayat, N. (2021). Pengembangan komik interaktif berbasis digital dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan partisipasi siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 66–78.
- Handayani, L., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 32–40. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v10i1.32145>
- Nurhayati, S. (2020). Pengaruh penggunaan komik edukatif terhadap kemampuan literasi visual dan verbal siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(3), 221–230.
- Putri, A. M., & Dewi, R. P. (2022). Efektivitas media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 201–210.
- Rachmawati, T., & Fadhilah, R. (2022). Pengembangan komik edukatif berbasis sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–68.
- Razak, F., Sutrisno, B.A., & Kumullah, R. (2023). *Buku Media Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sari, D. M., & Prasetyo, E. (2019). Pengaruh media komik terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 457–468.
- Setiawan, D. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 112–119.
- Willya, M., Nuraini, N., & Sari, R. P. (2023). Pengaruh komik digital terhadap motivasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–65. <https://doi.org/10.31004/jtp.v8i1.5678>