

PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BUKU KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)

Fitri Muliani

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Riau
e-mail: 150601010@student.umri.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah pilar yang berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan seiring dengan perkembangan zaman akan terus berkembang. Sumber daya manusia dituntut akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Pendidikan harus mampu menyediakan output yang berkualitas. Pada SD Negeri 148 Pekanbaru menunjukkan bahwa proses Pembelajaran pada Mata Pembelajaran IPS pada peserta didik Kelas V metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dimana guru hanya menjelaskan kepada peserta didik materi yang terdapat pada buku paket dan memberi latihan di Latihan Kerja Siswa (LKS). Karakteristik Peserta didik kelas V SD pada umumnya hanya bisa fokus 15 menit dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa buku komik pokok bahasan Keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee dan Owens yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam kategori Baik dengan nilai kelayakan 4,13 dan presentase kualitas media 82,67 %. Hasil uji materi oleh ahli materi masuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai kelayakan 4,5 dan presentase kualitas materi 90%. Hasil uji coba lapangan kepada 30 orang peserta didik masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,78035714 dan presentase kualitas media pembelajaran game edukasi 88,71%. Maka media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di berbagai sekolah dasar untuk hasil belajar peserta didik yang baik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Sejarah, Komik

Abstract

This study aims to produce media products Designing Learning Media with the Concept of Comic Books for Historical Subjects with the subject of the Diversity of Indonesian Nation and Culture. Implement Comic Media in Teaching History Study Materials with the subject of Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia. Knowing positive responses from students using Comic Media. This type of research uses Research and Development (R&D) research methods with the Lee and Owens development model, namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the media feasibility test by media experts are included in the Good category with a feasibility value of 4.13 and a percentage of media quality of 82.67%. The results of the material test by material experts are included in the category of Very Good with a feasibility value of 4.5 and a percentage of material quality 90%. The results of field trials on 30 students included in the excellent category

with a feasibility value of 4.78035714 and a percentage of the quality of educational learning media learning games 88.71%. Then this learning media is appropriate to be used to support teaching and learning activities in various elementary schools for good student learning outcomes.

Keywords: Comic Book, Madibang Paint, history, Media, ADDIE

1. Pendahuluan

Menurut UU No 2 tahun 1989 : “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Pendidikan tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia, karena pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan, pendidikan menjadi modal utama untuk mencapai kehidupan yang lebih baik serta menjadikan manusia menjadi pribadi yang dapat berguna bagi orang lain dan lingkungannya. Pendidikan secara formal dapat ditumpuh melalui jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/K sampai Perguruan tinggi. Keberhasilan dari suatu pendidikan dapat dilihat melalui *output* yang dihasilkan.

Menurut Nurlatifah dkk (2015), media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal, media dan metode kreatif yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya serta peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemokrasi

Menurut Suwono (2011), Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif dan tidak terlalu sulit untuk dapat dipahami oleh peserta didik, ada tiga aspek utama keberhasilan suatu proses pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. namun sering terjadinya ketidak selarasan antara ke tiga aspek tersebut. Oleh sebab itu, belakangan ini banyak dikembangkan media pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif guna menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, salah satu media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Komik.

Rohani (2014), Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan, selain itu komik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik hal ini disebabkan suatu bentuk Kartun yang mengungkapkan Karakter dan memerankan suatu cerita dalam hubungan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberi hiburan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 148 Pekanbaru menunjukkan bahwa proses Pembelajaran pada Mata Pembelajaran IPS pada peserta didik Kelas V metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dimana guru hanya menjelaskan kepada peserta didik materi yang terdapat pada buku paket dan memberi latihan di LKS. Karakteristik Peserta didik kelas V SD pada umumnya hanya bisa fokus 15 menit dalam proses belajar mengajar, oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa buku komik pokok bahasan Keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi hal tersebut membuat minat belajar peserta didik berkurang dikarenakan guru

menerapkan metode ceramah, Menurut Ani Wina sanjaya(2007) Materi yang dapat dikuasai peserta didik dari metode ceramah akan terbatas dengan apa yang dikuasai oleh guru. Kekurangan ini memang kekurangan yang paling dominan, karena apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai peserta didik pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru yang membuat peserta didik tidak sepenuhnya menguasai materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya proses pembelajaran dalam materi Sejarah yang menggunakan metode ceramah menjadi tidak berjalan efektif dan efisien karena dalam pembelajaran peserta didik masih sibuk dengan kesibukannya masing-masing dan kurang memperhatikan guru yang sedang mengajar didepan kelas. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran media yang sesuai untuk menyampaikan materi sejarah tersebut, salah satu caranya dengan Memvisualisasikannya. Media visual sangat beragam, salah satunya adalah Komik yang dianggap sesuai dengan minat peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian peserta didik kelas V SD Negeri 148 Pekanbaru memiliki Kecenderungan menyukai gambar dalam bentuk cerita Komik oleh karena itu peneliti tertarik membuat media pembelajaran berupa Buku komik dalam pembelajaran Sejarah sehingga peserta didik dapat lebih Tertarik dalam proses Pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah. Menurut Veronika Cici Novisilta (2016) Media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya pengembangan media komik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan alasan tersebut Peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)”**

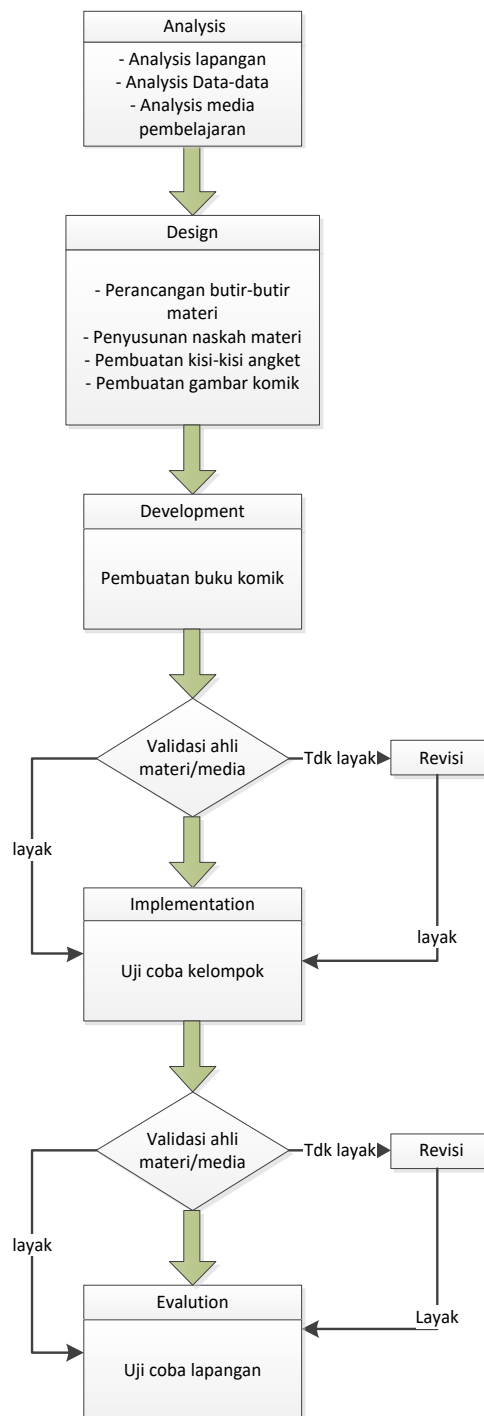
2. Metode Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu metode (*Research and Develpoment / R&D*). Metode penelitian pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tempat penelitian yang akan dilakukannya penelitian yaitu di SD Negeri 148 Pekanbaru. Sebelum melakukan penelitian peneliti telah melakukan obsevasi lapangan terlebih dahulu, agar dapat diketahui kesesuaian media yang akan dikembangkan dengan manfaat media yang akan dikembangkan dalam SD Negeri 148 Pekanbaru.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Buku komik dengan pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda tahun 1990an memiliki lima elemen utama terdiri dari Analisi, Desain, Pengembangan, Implementasi, and Evaluasi yang kini telah banyak diaplikasikan dalam menata program pembelajaran. Model ADDIE memiliki karakteristik dominansi pada teori belajar dan pembelajaran yang behavioristik. Behavior adalah istilah yang berarti perilaku yang menunjukkan kemampuan/keahlian kopetensi tertentu yang dipelajari seseorang, tertuang dalam rumusan tujuan pembelajaran khusus. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode ADDIE untuk pengembangan media yang akan digunakan untuk merancang media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

2.1 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan grafik dari kelima tahapan pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan

2.2. Desain Uji Coba Produk

Bagian terpenting saat penelitian dan pengembangan R&D adalah uji coba produk, karena untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran untuk mencapai sasaran dan tujuan serta kesesuaian dengan pengguna. Uji coba dilakukan dua kali yaitu :

1. Revisi oleh ahli materi media.
2. Uji coba pengguna , pendidik dan peserta didik.

Media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, setelah divalidasi media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi. Media revisi kemudian diujicoba oleh guru dan peserta didik . media yang diujicoba akan direvisi kembali dan setelah di revisi maka terciptalah produk akhir dari sebuah media pembelajaran dengan media buku komik pada pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.

2.3 Subjek Uji Coba

Penelitian ini melibatkan satu orang guru mata pelajaran IPS , dan peserta didik kelas V SD Negeri 148 Pekanbaru sebagai responden. Subjek uji coba pada peserta didik kelas V berjumlah 30 orang peserta didik , yang dilaksanakan di dalam ruang kelas .

2.4 Teknik dan Instrumen Pengembangan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berasal dari wali kelas yang mengajar di Kelas V SD Negeri 148 Pekanbaru , teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi dan wawancara terlebih dahulu untuk menganalisis dan mengetahui kebutuhan media pembelajaran pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas V SD Negeri 148 Pekanbaru. Selanjutnya untuk pengambilan data menggunakan angket.

b. Instrumen Pengambilan Data

Sesuai dengan metode yang digunakan maka instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Angket

Angket disusun tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam pengembangan ini yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket untuk peserta didik. Dalam penelitian pengembangan ini dinilai oleh ahli materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi, sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek media pembelajaran yang berkembang dan aspek yang dinilai oleh peserta didik meliputi tampilan dan aspek pembelajaran.

2. Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai alat pengumpulan informasi mengenai proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas yang baik , langkah-langkah yang harus ditempuh adalah :

- Melakukan analisis dokumentasi
- Menyusun kisi-kisi dokumen
- Konsultasi kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada dosen pembimbing
- Menyusun butir-butir instrumen

2.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis angket dilakukan secara deskriptif, data yang diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik berupa nilai kualitatif yang akan diubah menjadi kuantitatif. Data hasil penelitian ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata skor yang diperoleh

$\sum_{i=1}^n x_i$ = jumlah skor yang diperoleh ke-i

n = banyaknya butir pertanyaan

Tabel 1 Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Rentang Skor	Rentang Skor	Kategori
1	$M_i + 1,80 S_{bi} < X$	$4,206 < X$	Sangat Baik
2	$M_i + 0,60 S_{bi} < X \leq M_i + 1,80 S_{bi}$	$3,402 < X \leq 4,206$	Baik
3	$M_i - 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 0,60 S_{bi}$	$2,598 < X \leq 3,402$	Cukup Baik
4	$M_i - 0,80 S_{bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{bi}$	$1,794 < X \leq 2,598$	Kurang Baik
5	$X \leq M_i - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,794$	Sangat Kurang Baik

Keterangan :

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut :

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor Rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100$$

Untuk menghitung kualitas berdasarkan penilaian dalam bentuk presentase menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase Kualitas (\%)} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 hasil pengembangan produk

Secara garis besar media pembelajaran game edukasi meliputi

- a. Halaman Sampul

adalah halaman pertama pada media Pembelajaran komik dapat dilihat pada **Gambar 2**



FITRI MULIANI

Gambar 2 Tampilan Halaman Sampul

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran adalah halaman yang berisi tujuan Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya diIndonesia. dapat dilihat pada **Gambar 3**



Gambar 3 Tujuan pembelajaran

c. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar adalah halaman yang berisi Kompetensi Dasar Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya diIndonesia. dapat dilihat pada **Gambar 4**



Gambar 4 Kompetensi Dasar (KD)

d. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti adalah hal yang berisi Kompetensi Inti Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. dapat dilihat pada **Gambar 5**



Gambar 5. Kompetensi Inti

e. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran berisi tentang materi pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. dapat dilihat pada **Gambar 6**



Gambar 6. Materi Pembelajaran

f. Halaman Evaluasi

Halaman Evaluasi adalah halam yang berisi tentang evaluasi materi dengan pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8



Gambar 7 Halaman Evaluasi



Gambar 8 Halaman Evaluasi

g. Halaman Profil Pengembangan

Adalah halaman yang berisi tentang informasi pengembang media pembelajaran berbasis buku Komik. Tampilan halaman profil pengembang dapat dilihat pada Gambar 9



Gambar 9. Halaman Profil Pengembang

3.2 Hasil Validasi Produk

1. Validasi Media

Validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket yang berupa *checklist* yang berisi tampilan dan desain media pembelajaran komik. Ahli media adalah dosen ahli media pada prodi Pendidikan Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Riau Ahli media yang menjadi validator adalah Melly Novalia, S.Kom, M.Pd

Hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam katagori Baik dengan nilai kelayakan 4,3 dan presentasi kualitas media 62, 67%

2. Validasi Materi

Validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket yang berupa *checklist* yang berisikan materi pembelajaran yang dimiliki oleh media pembelajaran buku komik. Ahli materi adalah guru ahli materi Sejarah di SD 148 Pekanbaru. Ahli materi yang menjadi validator adalah : Dewi Hastuti, S.Pd.

Hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam katagori Baik dengan nilai kelayakan 4,5 dan presentasi kualitas media 90%

3.3 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk kepada peserta didik dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2019 di kelas 5 SD Negeri 148 Pekanbaru. Uji coba dilakukan dengan cara peserta didik menggunakan media pembelajaran buku komik pada proses belajar mengajar di mata pelajaran sejarah.

Hasil uji coba lapangan 30 orang peserta didik masuk kedalam katagori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,90157143 dan presentase kualitas media pembelajaran buku komik 98.09%.

3.4 Kajian Produk Akhir

Bentuk produk yang dikembangkan adalah buku cetak media pembelajaran buku komik pokok bahasan Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

3.5 Keterbatasan Pengembangan

Pada media pembelajaran Buku Komik pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terdapat juga beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu sebagai berikut :

- 1) Buku komik yang dibuat dalam berbentuk buku.
- 2) Komik hanya di sediakan dengan beberapa panel

Berdasarkan keterbatasan pengembangan yang telah dijabarkan , rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran buku komik dengan pokok bahasan keberagaman suku dan budaya di Indonesia selanjutnya adalah sebagai berikut :

- 1) Komik dibuat dalam bentuk komik digital
- 2) Komik dibuat menjadi beberapa panel sehingga komik lebih menekankan materi pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa Buku Komik pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar (studi kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru), maka dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa buku komik dengan pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya. Dikemas menjadi sebuah buku
2. Media pembelajaran berupa buku komik dengan pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya teruji kelayakannya pada validasi media dengan nilai kelayakan sangat baik dan validasi materi dengan nilai kelayakan sangat baik.

3. Media pembelajaran berupa buku komik dengan pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya teruji kelayakannya pada uji coba lapangan kepada peserta didik dengan nilai kelayakan sangat baik.
4. Media pembelajaran berupa buku komik dengan pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya memuat halaman sampul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi keberagaman suku bangsa dan budaya, halaman evaluasi, dan profil pengembang.

Daftar Pustaka

- [1] Agustiningih. (2015). Pengembangan Desain E-Komik Tematik Berbasis Pada Pendidikan Lingkungan Hidup Dengan Aplikasi Macromedia-Flash Untuk Kelas Permulaan Sekolah Dasar. *Pancaran*, 4(4), 177–194.
 - [2] Dhita Agoes Prihanto, T. N. H. Y. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju*, 5(1), 79–90.
 - [3] hermawan, Asep Heri, dkk. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. (September), 3.
 - [4] Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
 - [5] Jariah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa*.
 - [6] Jati, R. K. (2017). Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Sejarah (Ips) Kelas 5 Sd Dikota Jogja Designing Webtoon Comic About History Lesson (Social Studies) 5Th Grade in Jogja City. *E-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 685–694.
 - [7] Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Jambi, U. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK BIOLOGI (Kombi) PADA MATERI METABOLISME*.
 - [8] Kudus, I. (2018). *ANDROID UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI DITINGKAT SMA / MA*. 1(1), 17–32.
 - [9] Kurniati, D. (2017). *EfektifitasMedia Komik pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 6I Kota Bengkulu*. 1(1), 14–19.
 - [10] Lestari, R. D. W. I., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Malang, U. M. (2018). *PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATERI SISTEM GERAK PADA MANUSIA UNTUK SISWA KELAS VIII SMP / MTs SKRIPSI PEMBELAJARAN DALAM MATERI SISTEM GERAK PADA MANUSIA UNTUK SISWA KELAS VIII SMP / MTs*.
 - [11] Martina, K., Tegeh, I. M., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2018). *Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sari Mekar*. 9, 257–268.
 - [12] Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
 - [13] Pamuji, M. B. (2014). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem saraf manusia untuk SMP/MTs kelas IX semester
-

- ganjil. *Skripsi S1 Pendidikan*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Retrieved from http://digilib.uin-suka.ac.id/14362/2/07680023_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf
- [14] Penelitian, A., Sdn, I. V, Sleman, P., Sdn, I. V, Sleman, P., Sdn, I. V, ... Sleman, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI BAHAN AJAR IPA MATERI SISWA KELAS IV SD NEGERI PENDOWOHARJO SLEMAN* Oleh : TAKARI CHANDRA PRAMANA PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- [15] Pertama, M. (2016). *One Group Pre-Test-Post-Test*. 3(1), 69–75.
- [16] Pratiwi, W., & Kurniawan, R. Y. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Online Unesa*, 1–16.
- [17] Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>
- [18] Purwitama, A. N., Nurfahrudianto, A., & H, A. D. (2017). Pengembangan Media Komik Pada Materi Arimatika Sosial Siswa SMP Kelas VII. *Simki-Techsain*, 01(01).
- [19] Roncancio R, Ginna & Sáenz G, C. (2016). No Title肯定・否定表現における日本語程度副詞について. *IOSR Journal of Economics and Finance*, 3(1), 56. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>
- [20] Studi, P., Ekonomi, P., Keahlian, B., Pendidikan, K., Pendidikan, J., Pengetahuan, I., ... Dharma, U. S. (n.d.). *Pengembangan Media Komik Bermuatan*. (4).
- [21] Wahyuningtyas, C. A. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Peristiwa Sekitar Proklamasi Pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Ngemplak, Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*.
- [22] Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7, 45–55.
- [23] Zuli Lailatul Fajriah, dan E. A. (2016). *Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama*. 2(1).