



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI WAWANCARA SISWA KELAS V SD NEGERI PAGUNG 2

Reza Amanda H¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

rezaamandaharum@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id²,
budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Penelitian pengembangan (R&D) ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara, dan need assessment di kelas V SDN Pagung 2 yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi wawancara karena metode ceramah dan minimnya media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik dalam meningkatkan pemahaman wawancara. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan melibatkan 21 siswa kelas V SDN Pagung 2. Teknik & analisis pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut. (1) kevalidan memperoleh skor rata-rata dari ahli materi dan ahli media sebesar 91,25% dengan kriteria sangat valid, (2) kepraktisan memperoleh skor respon dari guru 96% dan respon siswa 100% pada uji skala terbatas dan 97% pada uji skala luas sehingga dengan kriteria sangat praktis. (3) keefektifan memperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 80% pada uji terbatas dan pada skala luas memperoleh skor 93% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik layak digunakan untuk mengatasi permasalahan materi wawancara siswa kelas V SDN Pagung 2.

Keywords: pengembangan media, komik, materi wawancara

ABSTRAK

This development research (R&D) was motivated by the results of observations, interviews, and needs assessments in class V of SDN Pagung 2 which showed low student understanding of interview material due to the lecture method and minimal learning media. The purpose of the study was to test the validity, practicality, and effectiveness of comic media in improving interview understanding. This study used the ADDIE development model and involved 21 students of class V of SDN Pagung 2. The data collection techniques & analysis used were as follows. (1) validity obtained an average score from material experts and media experts of 91.25% with very valid criteria, (2) practicality obtained a response score from teachers of 96% and student responses of 100% in limited scale tests and 97% in large scale tests so that with very practical criteria. (3) effectiveness obtained a classical completeness score of 80% in limited tests and on a large scale obtained a score of 93% with very effective criteria. Based on these results, it can be concluded that the development of comic learning media is suitable for use in overcoming the problems of interview material for grade V students at SDN Pagung 2.

Kata Kunci: media development, comics, interview materials



PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan pembelajaran mengenai bahasa Indonesia, yang meliputi tata bahasa, sastra, dan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa tersebut. Menurut Sebastian et al. (2019) Bahasa merupakan sebuah alat yang digunakan manusia dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran mengenai keterampilan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sesuai tata bahasa yang baik.

Menurut Yusi Kamhar and Lestari (2019), Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah dalam peningkatan kemampuan peserta didik melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik, benar, serta tepat secara tertulis maupun lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membangun dan meningkatkan apresiasi terhadap hasil karya sastra. Materi Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran yang mempelajari kaidah berbahasa yang digunakan dalam berinteraksi yang memuat keterampilan berbahasa pada kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, diantaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Menurut Ali (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran yang menuntut optimalisasi bukan sekedar mengenai aspek materi, melainkan juga aspek penggunaan metode serta teknik.

Dalam sebuah pembelajaran, perlu adanya metode, bahan ajar, sumber belajar, dan media yang tepat untuk menunjang proses pemahaman materi oleh peserta didik. Penting bagi guru untuk memahami teknik pengajaran yang efektif guna meningkatkan pencapaian belajar siswa. Beberapa masalah yang mungkin dihadapi oleh guru melibatkan pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai, kurangnya daya tarik media pembelajaran, kualitas bahan ajar yang rendah, serta keterbatasan sumber belajar.

Pembelajaran materi wawancara di sekolah dasar merupakan salah satu materi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan guna mendapatkan dan mengumpulkan informasi dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber. Materi wawancara merupakan materi yang membahas mengenai cara dan metode dalam melakukan wawancara yang benar, baik dari segi pemilihan pertanyaan, penggunaan bahasa, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pagung 2, ditemukan permasalahan pada pembelajaran materi wawancara pada siswa kelas V. Secara keseluruhan, guru mengajar dengan menggunakan metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik yang fokus menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Kesalahan yang terjadi di lapangan adalah guru tidak menggunakan media pelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik



kurang memiliki gambaran luas tentang isi materi wawancara. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, di mana media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau materi yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran.(Prananda, Wardana, and Yuliadarmianti 2020)

Selain melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas V SD. Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa guru tidak dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik karena terbatasnya fasilitas untuk penerapan media pembelajaran interaktif. Guru hanya berpedoman pada buku guru, buku siswa, dan LKS. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran diperlukan adanya bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran, dan penguasaan kelas beserta materi oleh guru.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dari 20 peserta didik hanya terdapat 40% anak yang tuntas dan 60% lainnya tidak tuntas. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya media yang membangun imajinasi peserta didik, tanpa adanya media pembelajaran sangat boros penggunaan waktu. Siswa juga kebingungan menentukan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Dari permasalahan tersebut, peneliti menemukan solusi berupa media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi wawancara dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang efektif pada materi wawancara ini adalah media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih luas terhadap kegiatan wawancara.

Media komik adalah salah satu media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, mengingat komik adalah cerita bergambar yang berisi percakapan tertulis dari dua tokoh atau lebih. Menurut Siregar, H. F. & Melani (2018) Komik adalah karya seni berbentuk panel-panel yang berisikan gambar tidak bergerak yang disusun menjadi alur cerita, di dalam sebuah komik terdapat dialog antar tokoh yang disampaikan melalui balon-balon kata.

Media komik merupakan cerita bergambar yang disertai dengan alur cerita yang dibuat semenarik mungkin. Menurut Suparmi (2018) Penggunaan komik di sekolah perlu dilakukan supaya peserta didik tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media komik siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi wawancara. Sementara itu, manfaat dari penelitian ini adalah eksplorasi pengembangan media yang tepat untuk materi wawancara mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD.



METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research & Development). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu bidang yang luas serta berkaitan erat dengan upaya penemuan, inovasi, serta pengembangan produk, proses, atau layanan baru atau yang sudah ada. Metode penelitian serta pengembangan yakni sebuah metode penelitian yang dipergunakan dalam memperoleh suatu produk serta untuk melakukan pengujian kelayakan dari suatu produk.

Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Pagung, Kediri. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V SDN Pagung 2. Menurut E Widiastuti (2018), ADDIE ialah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis, disusun berdasarkan pertimbangan model yang dikembangkan secara sistematis serta bertumpu pada landasan teori desain pembelajaran. Model ini terstruktur terprogram dengan rangkaian kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Teknik analisis data merupakan langkah data prosedur yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasi data yang telah diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kevalidan media yang diperoleh dari penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media, kepraktisan media yang diperoleh dari angket siswa dan guru, dan keefektifan media yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest siswa.

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Pagung 2 yang berjumlah 21 siswa. Penelitian dilakukan pada uji terbatas yaitu 5 siswa dan uji luas 16 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Pada tahap analisis data awal dilakukan kegiatan observasi pembelajaran di kelas V dan juga dilakukan wawancara terhadap guru kelas V SDN Pagung 2. Pada tahap analisis merupakan tahap dalam mengumpulkan informasi atau masalah.

Dengan instrumen yang berkualitas, peneliti dapat membuat kesimpulan yang kuat berdasarkan analisis data yang terkumpul. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket.

Dari hasil observasi, kendala yang dialami oleh guru di SDN Pagung 2 adalah tidak adanya proyektor didalam ruang kelas. Hal tersebut mengakibatkan sulitnya penerapan media interaktif diruang kelas. Siswa



tidak terbiasa menggunakan dan menyimak media interaktif yang ditampilkan diproyektor. Selain hal tersebut, siswa di SDN Pagung 2 juga tidak diperbolehkan membawa gadget ke sekolah. Akhirnya dengan kendala yang ada, guru tidak menggunakan media pembelajaran di kelas.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh data hasil evaluasi siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sangat kurang. Berikut rekap hasil evaluasi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Rekap Nilai Evaluasi Siswa

No.	Nama Siswa	Evaluasi
1	BSP	65
2	MIS	65
3	AMR	80
4	ASA	85
5	AM	70
6	AEN	65
7	BAS	80
8	ML	70
9	MAMA	75
10	MNM	55
11	NA	60
12	VAY	75
13	DAAS	75
14	AS	55
15	NS	75
16	BHS	80
17	MN	60
18	NFM	65
19	ACA	55
20	IFH	70
21	KF	70
Rata-rata		69

Dari hasil rekap nilai diatas diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas V hanya mencapai 40% dengan rata-rata nilai 69, sedangkan nilai KKM nya adalah 75. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru tergolong rendah.

Dari hasil angket respon siswa, guru menggunakan metode dan penguasaan kelas yang baik, namun guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Dengan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sebab mereka tidak memiliki gambaran yang baik mengenai kegiatan berwawancara. Dengan demikian media konkret sangat disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Pagung 2.



Wawancara merupakan teknik pengumpulan data selanjutnya. Setelah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas, selanjutnya dilakukan wawancara terhadap guru kelas.

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa lebih fokus jika guru menggunakan media belajar visual. Sehingga mereka sibuk mengamati sendiri gambar yang ada. Selain itu, siswa kelas V lebih suka pembelajaran berbasis diskusi.

Hasil angket need assessment guru dan siswa sebagai bentuk ketersediaan pendukung media dan pengembangan dapat diperoleh melalui angket respon. Dari hasil need assessment oleh siswa tersebut diperoleh bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak menyukai praktik diluar sekolah untuk melakukan wawancara kepada masyarakat.

Dari angket respon guru dapat disimpulkan bahwa di SDN Pagung 2 sangat terbatas penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut karena kurangnya fasilitas yang memadai untuk penerapan media interaktif. Selain angket respon guru, juga diperoleh angket respon siswa terhadap keperluan penggunaan media pada kegiatan belajar di kelas. Berikut hasil angket respon siswa.

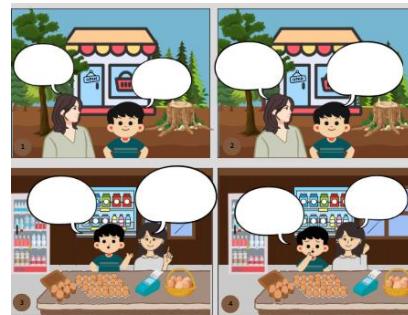
Tabel 2. Jenis, Instrumen, dan Responden Penelitian

Jenis	Instrument	Responden
Need Assessment	Pedoman Observasi	Siswa dan Guru
Kevalidan	Angket Kevalidan	Ahli Materi dan Ahli Media
Keefektifan	Pretest dan Posttest	Siswa
Kepraktisan	Angket Kepraktisan	Siswa dan Guru

Solusi yang tepat untuk permasalahan pada kelas V SDN Pagung 2 adalah pengembangan media komik wawancara dalam bentuk media konkret yang sederhana dan tidak memerlukan proyektor. Penggunaan media konkret sangat disarankan sebagai solusi dari terbatasnya fasilitas di sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

2. Design

Pada tahap desain dalam penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan perancangan awal produk atau desain berupa desain gambar pada komik dan dialog yang sesuai dengan materi Wawancara. Design merupakan tahap dalam merancang konsep serta bentuk dari produk. Desain adalah kegiatan dalam merancang skenario media, desain media, dan penyesuaian materi dengan media. Berikut gambaran desain awal pada media komik wawancara:



Gambar 1 Panel Komik

Menentukan konsep komik wawancara yaitu bentuk panel komik dan jumlah panel komik. Yang paling utama dalam desain komik wawancara ini adalah mendesain percakapan wawancara antara pewawancara dengan narasumber serta menyesuaikan dialog dengan gambar yang menarik perhatian peserta didik.

3. Pengembangan (Development)

Menurut Lesmono, Wahyuni, and Alfiana (2021) validasi ahli memiliki tujuan guna mengetahui tingkat validasi serta saran terhadap media oleh ahli. Dalam tahap development ini terdapat beberapa langkah yang dilangsungkan diantaranya,mengembangkan kerangka media komik melibatkan proses revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Berikut desain akhir produk komik wawancara setelah direvisi.



Gambar 1. Cover Komik dan halaman identitas

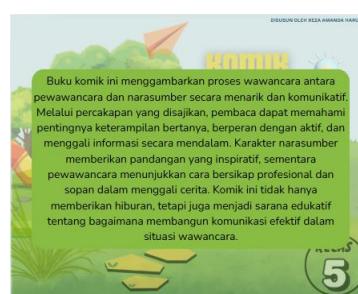
Gambar diatas merupakan desain cover komik dan juga desain halaman kedua komik yaitu halaman identitas buku. Dalam halaman cover komik didesain sesuai dengan visual yang dibutuhkan peserta didik kelas V SD dan identitas komik dijelaskan dengan lengkap beserta logo kampus.





Gambar 2. Halaman Tema 1

Cuplikan tampilan dari keempat tema komik. Dengan tema yang berbeda, siswa dapat mendapat banyak contoh kegiatan berwawancara. Pada tema pertama berjudul "Wawancara Cita-Cita", tema kedua memiliki judul "Wawancara Pengusaha Telur", tema ketiga berjudul "Wawancara Petani", dan tema terakhir berjudul "Wawancara Perkebunan Anggrek".



Gambar 3. Sampul Belakang Komik

Sampul belakang dari komik wawancara. Pada awalnya, komik wawancara ini hanya menggunakan sampul belakang gelap polos. Validator menyarankan untuk membuat sampul belakang yang sesuai dengan cover awal komik. Selain itu, penulis juga menyertakan ringkasan dari komik wawancara pada cover belakang komik wawancara.



Gambar 4. Percetakan Komik

Hasil akhir percetakan komik yang dicetak model binder untuk memudahkan membagi 4 tema kepada rekan satu kelompok. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam membagi komik sesuai tema kepada anggota kelompoknya.

Setelah pengembangan produk selesai, selanjutnya produk diujikan kevalidannya melalui validasi materi dan validasi media. Menurut Lesmono, Wahyuni, and Alfiana (2021) validasi ahli memiliki tujuan guna mengetahui tingkat validasi serta saran terhadap media oleh ahli.



Dari hasil validasi media mendapatkan skor perolehan 87% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil perolehan skor dari validasi ahli materi adalah 95,5% dengan kriteria sangat valid. Berdasar hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi dan validasi ahli media didapatkan nilai rata-rata 91,25% yang masuk dalam kategori sangat valid. Dengan perolehan kategori sangat valid, media komik wawancara valid untuk diterapkan pada kelas V SDN Pagung 2 sebagai solusi dari permasalahan materi wawancara mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Implementation

Media pembelajaran yang sudah divaidasi dan telah di nyatakan valid oleh ahli materi serta ahli media yang akan digunakan pada proses pembelajaran di sekolah, selanjutnya dilakukan uji coba penerapan media komik materi wawancara.

Tujuan dari sebuah implementasi yaitu saat membimbing peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran, menjadi solusi dari masalah yang terjadi pada peserta didik pada proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan dari peserta didik. (Cahyadi 2019)

Tahap implementasi dalam model ADDIE yaitu saat suatu produk pembelajaran yang telah dibuat diluncurkan atau diterapkan kepada peserta didik. Ini adalah tahap di mana semua hasil dari tahap sebelumnya (analisis, desain, dan pengembangan) diujicobakan secara nyata. Pada tahap implementasi ini dilakukan melalui tahap uji terbatas dan juga uji luas.

Hasil kepraktisan media komik wawancara didapatkan dari angket respon penilaian guru dan siswa pada uji skala luas dan uji skala terbatas. Perolehan nilai kepraktisan oleh guru didapatkan skor 96% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil perolehan nilai kepraktisan oleh siswa dilakukan pada uji skala terbatas dan uji skala luas. Pada uji skala terbatas didapatkan skor perolehan 100% dengan kategori sangat praktis, sementara pada uji skala luas didapat perolehan skor 97% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil kepraktisan oleh siswa pada uji terbatas dan uji luas, dapat diambil rata-rata nilai keduanya yaitu 98,5%. Dari perolehan skor oleh guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media komik wawancara sangat praktis diterapkan di sekolah untuk mengatasi masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara siswa kelas V SDN Pagung 2.

Dan yang selanjutnya pada penelitian dan pengembangan ini adalah data keefektifan produk komik wawancara yang diperoleh dari hasil skor perolehan test yang dilakukan oleh siswa pada uji skala terbatas dan uji skala luas setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media komik wawancara. Hasil uji keefektifan media komik wawancara yang telah diujikan pada siswa kelas V SDN Pagung 2 menunjukkan bahwa media komik wawancara masuk dalam kategori sangat efektif untuk diterapkan



pada pembelajaran. Pada uji skala terbatas didapatkan nilai ketuntasan klasikal 80%, sedangkan pada uji skala luas didapatkan nilai ketuntasan klasikal 93%. Nilai ketuntasan klasikal rata-rata dari uji coba terbatas dan uji coba luas adalah 90% dengan kategori sangat efektif.

5. Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan kualitas produk yang dikembangkan serta mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Evaluasi dilakukan melalui dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan setelah implementasi media komik wawancara dan melibatkan masukan dari ahli serta pengguna media.

Langkah-Langkah Evaluasi yang Dilakukan:

a. Revisi dari Ahli Materi

- 1) Saran: Penempatan balon teks pada percakapan tokoh perlu ditata lebih rapi agar tidak membingungkan siswa.
- 2) Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan posisi balon teks agar sesuai dengan alur dialog.

b. Revisi dari Ahli Media

- 1) Penataan margin komik diperbaiki agar tidak terpotong saat dicetak.
- 2) Sampul belakang perlu ditambahkan dan disesuaikan dengan desain sampul depan.
- 3) Daftar pustaka perlu direvisi agar lebih sistematis dan sesuai kaidah.

c. Evaluasi Keefektifan Produk

Berdasarkan hasil tes setelah implementasi (posttest), media komik menunjukkan keefektifan yang tinggi dengan nilai ketuntasan klasikal mencapai 90% (gabungan dari uji terbatas dan uji luas), dikategorikan sangat efektif.

d. Evaluasi Kepraktisan Produk

Berdasarkan angket respon guru dan siswa, media ini dinilai sangat praktis dengan skor rata-rata 98,5%. Tidak terdapat evaluasi dari guru maupun dari siswa pada uji kepraktisan yang telah dilakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang telah dilakukan di SDN Pagung 2 didapatkan hasil bahwa terjadi permasalahan dalam proses pembelajaran siswa kelas V pada materi wawancara mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan yang terjadi diakibatkan oleh tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dari



permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan kondisi sekolah, dimana fasilitasnya sangat terbatas dalam menampilkan media interaktif. Media yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah penggunaan media konkret seperti komik wawancara. Dengan komik wawancara, siswa memiliki gambaran yang baik mengenai kegiatan berwawancara.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Produk yang dikembangkan telah melalui tahapan pengembangan sesuai dengan model R&D. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada dalam kategori layak, baik dari aspek materi maupun media. Hasil uji coba terhadap pengguna menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat meningkatkan pemahaman/keterampilan/hasil belajar (disesuaikan dengan konteks). Angket respon guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media komik wawancara praktis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, produk ini layak digunakan sebagai alternatif/suplemen dalam proses pembelajaran/aktivitas profesional sesuai dengan tujuan awal pengembangan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lanjutan, baik dengan cakupan pengguna yang lebih luas maupun peningkatan fitur/konten produk.



DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 35–44. doi:10.31851/pernik.v3i2.4839.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42. doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Dewi, D. L. I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE MATERI WAWANCARA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5312-5323.
- Edi, F. R. S. (2016). Teori Wawancara Psikodiagnostik (1st ed.). PT. Leutika Nouvalitera.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat sosial media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7.
- Lesmono, Albertus D, Sri Wahyuni, and Ria Dita N Alfiana. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya Di SMP." *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Prananda, G, A Wardana, and Yuliadarmianti. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1." *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD* 1(1): 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *JUPITEK : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 77–86.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1155/2010/706872>
- Sebastian, D., Diani, I., & Rahayu, N. (2019). Analisis Deiksis Pada Percakapan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(2), 157- 165.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). 2018. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121." *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*,.
- Suparmi, S. 2018. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah." *Journal of Natural Science and Integration* 1(1): 62–68. doi:10.24014/jnsi.v1i1.5196.
- Yusi Kamhar, Muhammad, and Erma Lestari. 2019. "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi." *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*. doi:10.33366/ilg.v1i2.1356.
- Widyastuti, E. (2019, Maret). Penggunaan model ADDIE untuk mengembangkan materi pembelajaran matematika aktuaria. Dalam *Jurnal Fisika: Seri Konferensi* (Vol. 1188, No. 1, hlm. 012052). IOP Publishing.