

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BERBASIS *COMIC VOICE* BERMUATAN DIALOG INTERAKTIF  
UNTUK SISWA KELAS 4 SDN 1 BELEKA**

Ade Irmadurisa<sup>1</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>2</sup>, Lalu Wira Zain Amrullah<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram  
irmadurisaa@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an Indonesian language learning medium based on comic voice containing interactive dialogues. The research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of five stages: (1) the analysis stage, including student analysis and needs assessment; (2) the design stage, involving the planning and design of the media; (3) the development stage, which includes validation by material experts and media experts; (4) the implementation stage, involving a teacher and 20 fourth-grade students at SDN 1 Beleka; and (5) the evaluation stage, which focuses on drawing conclusions. The results of the study show that the validity of the comic voice media reached 89.28% from media experts and 90.62% from material experts, both categorized as very valid. Furthermore, based on the practicality scores given by the teacher and students, the media obtained scores of 93.33% and 88.33%, respectively, which are categorized as very practical.*

**Keywords:** *comic voice, Indonesian language learning media, interactive dialogue, fourth-grade elementary students*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* bermuatan dialog interaktif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap: 1) tahap analisis siswa dan analisis kebutuhan; 2) tahap desain meliputi perancangan media; 3) tahap pengembangan meliputi validasi ahli materi dan ahli media; 4) tahap implementasi melibatkan guru dan 20 siswa kelas 4 SDN 1 Beleka; dan 5) tahap evaluasi merupakan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media *comic voice* mendapatkan nilai 89,28% dengan kategori sangat valid dari ahli media, dan mendapatkan nilai 90,62% dengan kategori sangat valid dari ahli materi. Selanjutnya berdasarkan nilai kepraktisan media dari guru dan siswa mendapatkan nilai 93,33% dan 88,33% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *comic voice*, media pembelajaran bahasa Indonesia, dialog interaktif, siswa kelas 4 sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar siswa sehingga mampu mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Proses tersebut merupakan upaya guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa dalam kegiatan belajar yang tersusun secara sistematis untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Setiawan, Hidayat & Fatimah, 2023). Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif antara guru, siswa, dan lingkungan belajar dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi edukatif yang terjadi berawal dari pihak pendidik dan kegiatan belajar pada siswa yang tersusun secara sistematis mulai dari tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

Seorang guru dalam pembelajaran hendaknya memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar dengan baik dan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, desain pembelajaran yang baik dapat didukung oleh fasilitas yang memadai guna mencapai target capaian pembelajaran.

Menurut Susanto, (Sultan & Akhmad 2020) menyatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia di kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis siswa. Keempat kemampuan ini memiliki hubungan yang erat. Belajar mendengarkan merupakan komponen kunci dalam proses pembelajaran bahasa. Sejalan dengan itu, Al-Nughaimish (2011) dalam bukunya yang berjudul "Terampil Mendengarkan" mengungkapkan cara siswa memanfaatkan keterampilan komunikasi mereka: 55% dari mereka mendengarkan, 23% berbicara, 13% membaca, dan 8% menulis. Pemahaman bahasa lisan merupakan bagian dari keterampilan

mendengarkan, yang merupakan kemampuan bahasa reseptif. Oleh karena itu, mendengarkan melibatkan baik mendengarkan maupun memahami informasi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu guru dalam menyampaikannya materi pelajaran pada siswa sehingga prosesnya belajar mengajar lebih bermakna (Zulaiha, Maria & Mursyid, 2015). Dengan demikian, Guru perlu menggunakan media dalam menunjang prosesnya pembelajaran. Media pembelajaran, hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran serta bisa membangun aktivitas pembelajaran yang optimal.

Menurut teori Piaget, Tahap operasional konkret dalam perkembangan anak adalah ketika anak-anak berusia antara 7 hingga 11 tahun mulai berpikir tentang peristiwa yang nyata dan dapat mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok. Dengan demikian, integrasi media visual dan audio dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan anak-anak dan mendorong pertumbuhan

operasional yang nyata di lingkungan sekolah dasar.

Adapun pengembangan media dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* yang akan diterapkan dikelas 4 SDN 1 Beleka.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan, yang berarti kemajuan, dan penelitian, yang berarti pemeriksaan. Studi ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dengan menghasilkan produk di bidang pendidikan. Alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik suara telah dikembangkan sebagai hasil penelitian ini untuk membantu siswa kelas empat sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 1 Beleka, Kecamatan Gerung, Kabupaten Lombok Barat. Penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE sebagai proses pengembangan. Model ADDIE terdiri dari tahap-tahap berikut: analisis,

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 4 SDN 1 Beleka. Sedangkan, objek penelitian adalah media pembelajaran yang dikembangkan yakni *comic voice* pada materi cerita "Kepala Suku Len". Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kuisisioner, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuisisioner untuk pakar media dan materi, guru, dan siswa menggunakan skala Likert 1–4, sementara data kualitatif dikumpulkan melalui kuisisioner untuk guru dan siswa serta kritik dan rekomendasi validator yang menjadi dasar revisi media.

Datanya validitas dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media dengan skalanya likert 1-4 diperlihatkan dalam tabel:

**Tabel 1 Skala Perhitungan Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Skor	Kriteria
------	----------

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Sumber: (Herlina & Saputra, 2022)

Setelah didapat skor kevalidan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah presentase kelayakan media, Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Suhendrianto, 2017):

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = jumlah skor tertinggi

Setelah memperoleh angka presentase langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria kevalidan media berdasarkan jumlah presentase. Adapun kriteria kevalidan media berdasarkan jumlah presentase diperlihatkan dalam tabel 2:

**Tabel 2 Kategori Uji Validasi**

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat Valid
61 - 80%	Valid
41 - 60%	Cukup Valid
21 - 40%	Kurang Valid
1 - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Ngaini & Mukhlisina, 2023)

Sedangkan data kepraktisannya didapat dari hasil angket respon siswa dan guru. dibawah ini tabel skala perhitungan angket kepraktisan media.

**Tabel 3 Skor Angket Kepraktisan dari Guru dan Siswa**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Sumber: (Ngaini & Mukhlisina, 2023)

Setelah diperoleh skor kepraktisan media, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah presentase kepraktisan media, Adapun rumusnya yang dipakai yakni:  
 Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = jumlah skor tertinggi

Setelah memperoleh angka presentase langka selanjutnya adalah menentukan kriteria kepraktisan media berdasarkan jumlah presentase. adapun kriteria

kepraktisan media berdasarkan jumlah presentase sebagai berikut:

**Tabel 4 Kategori Uji kepraktisan**

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat Praktis
61 - 80%	Praktis
41 - 60%	Cukup Praktis
21 - 40%	Kurang Praktis
1 - 20%	Tidak Praktis

Sumber: (Ngaini & Mukhlisina, 2023)

## C.Hasil dan Pembahasan

### 1. Analisis

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Beleka, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media bergambar dan suara. Siswa lebih mudah berkonsentrasi dan memahami materi jika disajikan secara menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas 4 cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan audio, yang membuat mereka lebih fokus

dalam menyimak informasi yang disampaikan oleh guru.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Media yang mampu menggabungkan aspek visual dan auditori dinilai dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik tidak hanya meningkatkan perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, media *comic voice* dipilih sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Media *comic voice* merupakan gabungan antara gambar komik dengan narasi suara, yang mampu menyajikan cerita dengan lebih hidup dan menarik. Dalam penelitian ini, media tersebut dipadukan dengan materi cerita berjudul "Kepala Suku Len", yang merupakan salah satu teks cerita yang relevan untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas 4. Cerita

ini dipilih sesuai dengan capaian pembelajaran, yaitu menyimak secara saksama dan memahami informasi dari teks yang dibacakan.

Tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini adalah agar siswa mampu menemukan informasi penting, dan menyampaikan kembali isi cerita dengan tepat. Melalui penggunaan media *comic voice*, diharapkan siswa dapat menyimak cerita dengan penuh konsentrasi, memahami isi cerita, serta menjawab pertanyaan yang diberikan secara tertulis maupun lisan.

Oleh karena itu media pembelajaran berbasis *comic voice* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk membantu agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan minat dalam belajar. Sejalan dengan itu, Ramadhana et al., (2025) mengungkapkan bahwa media audio visual, yang melibatkan unsur suara dan gambar, membuat pembelajaran menjadi aktif dan menambah minat belajar siswa dengan melibatkan

kedua indra, yaitu penglihatan dan pendengaran, dalam penyerapan materi. Pemanfaatan media audiovisual memberikan dampak positif bagi peserta didik, di mana perilaku baik terus berkembang seiring dengan penggunaan media audiovisual di dalam kelas (Barus et al., 2024).

## **2. Desain**

Setelah tahap analisis dilakukan dan diperoleh informasi mengenai kebutuhan serta karakteristik siswa, langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran yang sesuai, yakni media *comic voice*. Perancangan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek visual dan audio yang menarik, agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas 4. Proses desain dilakukan secara bertahap, dimulai dari bagian awal, isi, hingga bagian penutup media.

Media pembelajaran *comic voice* dikembangkan melalui tahap desain yang dimulai dengan merancang bentuk visual media menggunakan aplikasi canva. Media ini memadukan gambar komik dengan narasi suara, yang dirancang agar dapat menyampaikan cerita dengan lebih

menarik, hidup, dan interaktif. Bentuk komik disusun dalam urutan panel seperti komik pada umumnya, dengan ukuran gambar yang proporsional dan tata letak yang mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Menurut Khoiroh, (2024), komik dalam dunia pendidikan memiliki beberapa keunggulan yakni dapat menyampaikan pesan secara efektif karena bersifat visual dan naratif, mampu menarik perhatian siswa melalui cerita dan ilustrasi, serta menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. pengkombinasian antara unsur suara dan visual, seperti dalam media *comic voice*, membuat media komik menjadi lebih maksimal karena proses penerimaan informasi sekaligus visual dan auditori.

## **3. Pengembangan**

Mengacu pada pendapat Mulyatiningsih, (2014) Tahap hahwa dalam model pengembangan ADDIE mencakup tindakan yang berkaitan dengan realisasi desain produk. Oleh karena itu, poster berbasis komik yang dibuat menggunakan PowerPoint dan dicetak dalam format A4 digunakan pada tahap pengembangan ini. Selain itu, profesional media dan ahli materi

pelajaran memvalidasi materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* sepanjang tahap produksi ini untuk menentukan kelayakannya. Terdapat tujuannya validasi menurut pendapat Warsita, (2013) yakni guna melihat kualitasnya produk serta melihat kelayakannya media untuk dipakai di sekolah tersebut. Hasil validasi ahli materi diperlihatkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai	Skor
Kesesuaian dengan Kurikulum	4
Keakuratan Konsep dan Materi	4
Kedalaman Materi	3
Sistematika Penyajian Cerita	3
Kejelasan Bahasa dan Dialog	3
Kesesuaian Tokoh dan Dialog dengan Materi	4
Kebermanfaatan Cerita dalam Pembelajaran	4
Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	4
<b>Total skor</b>	<b>29</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>32</b>
<b>Presentase kevalidan</b>	<b>90,62%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat valid</b>

Melihat persentase tingkatan pencapaiannya materi dari media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* yang telah divalidasi, dapat dikatakan tingkatan kelayakan materi

90,62% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, materi pada media *comic voice* tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya validasi ahli media diperlihatkan pada tabel:

**Tabel 5 Hasil Uji Ahli Media**

Aspek	Skor
Desain Visual dan Tampilan	11
Aspek suara	8
Narasi dan Alur Cerita	10
Keterlibatan Siswa	8
Fungsionalitas	6
Inovasi dan Pembaruan	7
<b>Total skor</b>	<b>50</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>56</b>
<b>Presentase</b>	<b>89,28%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat valid</b>

Melihat persentase tingkatan pencapaiannya media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* yang sudah divalidasi, memperoleh nilai 89,28% dengan kategori sangat valid dan layak dipergunakan dalam pembelajaran.

#### **4. Implementasi**

Menurut Yunanda, P et al., (2023) tahapan pengembangan adalah saat semua komponen atau bahan yang diperoleh selama fase analisis dan desain dirakit dan diubah menjadi bentuk yang dapat digunakan. Hasil

yang lebih konkret akan dihasilkan dengan membentuk dan mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan di kelas 4A SDN 1 Beleka sebanyak 20 orang siswa.

### 5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dan penarikan kesimpulan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan bagi siswa kelas 4 sekolah dasar.

Kepraktisan media, dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan angket respon siswa dan guru. Berdasarkan angket respon, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media *comic voice* mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan. Mereka merasa lebih fokus dan tertarik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Guru juga memberikan respon positif terhadap media, guru

menyatakan bahwa *comic voice* sangat membantu dalam menyampaikan materi, memudahkan siswa memahami isi cerita, serta membuat pembelajaran lebih hidup dan interaktif. Berikut ini adalah tabel respon guru.

**Tabel 6 Hasil Respon Guru**

Aspek	Skor
Kemudahan Aksesibilitas	8
Kemudahan Penggunaan	15
Relevansi Materi dan Kurikulum	8
Efektivitas Pembelajaran	11
Daya Tarik Media	10
Kualitas Teknis	4
<b>Total skor</b>	<b>56</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>60</b>
<b>Presentase</b>	<b>93,33%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat valid</b>

Dengan demikian, berdasarkan persentase diatas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* mendapatkan hasil 93,33% dengan kategorinya sangat praktis.

**Tabel 7 Hasil Respon Siswa**

Aspek	Skor
Kemudahan Penggunaan	127

Kenyamanan Penggunaan	204
Daya Tarik	216
Efektivitas dalam Pembelajaran	209
Kesesuaian dengan Kebutuhan Belajar	213
Interaktivitas	145
Suara/Voice	152
<b>Total Skor yang Diperoleh</b>	<b>1271</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>1440</b>
<b>Nilai presentasi</b>	<b>87,91%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat praktis</b>

Melihat persentase respon siswa pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *comic voice* yakni mendapat 88,33% dengan kriterianya sangat praktis.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *comic voice* bermuatan dialog interaktif memperoleh nilai 89,28% dengan kategori sangat valid dari ahli media, dan memperoleh nilai 90,62% dengan kategori sangat valid dari ahli materi. Selanjutnya berdasarkan respon guru diperoleh nilai 93,33% dengan kategori sangat praktis, dan respon siswa memperoleh nilai 88,33% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Indonesia berbasis

*comic voice* bermuatan dialog interaktif valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Barus, A. A. B., Purba, E. S., Tarigan, J. E., Kuntuy, J., & Umar, A. T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. 6(2), 1800–1809.
- Khoiroh, Y. H. (2024). Pengembangan Media Komik Kritis Matematis

- Siswa Kelas VIII Mts Plus Al-Hidayah Kroya Negeri.
- Maghfirah, F. (2019). Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 12.
- Ngaini, D. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. 7(3), 1783–1790.
- Ramadhana, N., Wingkolatin, & Majid, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Norma di SMP Negeri 6 Samarinda. 1.
- Setiawan, R., Hidayat, M., & Fatimah, F. (2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j>
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
- Zulaiha, S., Maria, H., & Mursyid, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Getaran Mts Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2–

12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43132>  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/43132/75676>  
587379