

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK IPA TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lalu Wira Zain Amrullah^{1*}, Moh Irawan Zain², Miatun Ramadhani³

^{1*,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

e-mail: ^{1*}l.wirazainamrullah@unram.ac.id, ²irawanzain_fkip@unram.ac.id,
³ramadhanimiatun@gmail.com

ABSTRACT

The goal of this research is to ascertain how well science comic media application affects fourth-grade elementary school students' science learning results. This kind of study uses a nonequivalent control group design and is quantitative in nature, with a quasi-experimental design. Students in grade IV at SDN 37 Cakranegara served as the study's subjects. Saturated sampling, a non-probability sampling approach, was the method employed. The independent sample t test was employed as the hypothesis test, and the normality and homogeneity tests were prerequisites that had to be satisfied. With an effect size value of 1.005, the independent sample t-test findings showed that H_a is accepted and H_0 is rejected with a $t_{count} > t_{table}$ value of $3.179 > 2.024$ and a sig. (2-tailed) value < 0.05 , specifically $0.003 < 0.05$. The use of science comic media to the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 37 Cakranegara has been found to be successful, according to the study's findings..

Keywords: Learning Media, Science Comics, Learning objectives for science, Students in elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 37 Cakranegara. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independen sampel t-test* dan uji prasyarat yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji *independen sampel t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,179 > 2,024$ dan nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,003 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dengan nilai *effect size* 1,005. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penerapan media komik IPA terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV SDN 37 Cakranegara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik IPA, Hasil Pembelajaran IPA, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah rancangan melalui proses terencana oleh pendidik dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tercantum bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Rancangan pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, media pembelajaran, Teknik evaluasi pembelajaran dan sumber daya pembelajaran evaluasi pembelajaran(Darsyah, 2023).

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang membantu pendidik dalam menyajikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik agar terarah dan efisien (Nabila, Adha, & Febriandi, 2021). Hal yang senada dikemukakan oleh Wahid (2018) media pembelajaran adalah sarana penunjang kegiatan belajar mengajar agar mempermudah penyampaian materi, dan menghadirkan suasana pembelajaran interaktif. Berdasarkan ini, Pemilihan

media pembelajaran hendaknya dilakukan secara terencana, agar tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA dapat tercapai dengan optimal.

Pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran pokok dijenjang sekolah dasar mencakup pengetahuan yang meliputi fakta, konsep, dan prinsip yang diperoleh melalui pengalaman, penyelidikan, penyusunan, serta penyapaian gagasan-gagasan (Pratiwi, Gunawan, & Ermiana, 2022). IPA di sekolah dasar menjadi mata pelajaran yang penting untuk diajarkan, karena dapat menambah wawasan tentang pengetahuan alam, meningkatkan kesadaran untuk menjaga alam dan lingkungan sekitar (Ikstanti & Yulianti, 2023).

Pemahaman peserta didik dalam memahami materi IPA dapat diamati melalui hasil belajar IPA. Hasil belajar adalah ukuran setelah menjalani proses pembelajaran. Sesuai yang disampaikan Siregar (2024) bahwa hasil belajar dapat diamati melalui perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peserta didik pada rentang usia sekolah dasar memiliki minat yang tinggi terhadap bahan bacaan berupa media cerita bergambar dalam hal ini adalah Komik. Bentuk cerita bergambar yang menyuguhkan komunikasi secara visual dan dilengkapi dengan balon teks adalah Komik, Komik merupakan media menyampaikan informasi secara populer yang menggabungkan menggabungkan visual gambar, bentuk teks menjadi sebuah skema cerita yang terstruktur (Ramdhani, Magfirah, & Hambali, 2020). Visualisasi gambar yang disajikan dalam komik mampu menjadi daya tarik dan mendukung keinginan belajar peserta didik (Mu'afifah, 2024).

Perpaduan media komik dengan materi IPA menghasilkan media pembelajaran komik IPA dapat menjadi daya Tarik tersendiri dalam pemanfaatannya. Hal ini, sesuai dengan pendapat Aprilia, Aka, & Permana, (2021), Manfaat penerapan Komik sebagai media pembelajaran dapat mengoptimalkan ingatan peserta didik, dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Perpaduan media komik dengan

materi pembelajaran IPA diharapkan sebagai alternatif menunjang hasil belajar IPA. Dikarenakan penelitian sebelumnya oleh Arnun (2023) menunjukkan penerapan media komik pada kegiatan belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik daripada menggunakan buku paket. Selain itu hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Rohmani (2024) bahwa media pembelajaran menggunakan komik mampu meningkatkan keinginan membaca peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut sebagai dasar peneliti menguji lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA kelas empat di SDN 37 Cakranegara. Hal ini dikarenakan, berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 37 Cakranegara menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV memiliki hasil belajar yang masih rendah jika diukur melalui hasil Ujian Semester, Dimana peserta didik belum dapat memenuhi target KKTP yaitu nilai 70.

Berdasarkan observasi lanjutan, lemahnya hasil pembelajaran IPA peserta didik kelas

IV dipicu penggunaan media-media pembelajaran yang kadang tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik sehingga pendidik cenderung menggunakan buku teks IPA. Ketidakmatangan pemilihan media pembelajaran dapat menjadi faktor lemahnya penyampaian informasi atau pengetahuan kepada peserta didik, menjadi pemicu rendahnya hasil belajar terutama pada hasil pembelajaran IPA. Hal tersebut senada dengan pendapat Sudewiputri dan Dharma (2021) yang menyatakan, lemahnya keinginan dalam belajar dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar, menyebabkan kegiatan belajar menjadi tidak maksimal. Pendapat serupa disampaikan Isnaeni dan Hildayah (2020) yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran IPA yang bagus diperoleh dengan rasa ingin tahu yang tinggi.

Penggunaan media pembelajaran tentu menjadi hal yang harus dipertimbangkan dengan matang terutama menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media komik yang dipadukan dengan materi IPA dalam

menunjang pembelajaran tentu perlu kajian lebih mendalam. Berdasarkan hal ini, peneliti ingin mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran komik IPA dengan melihat perolehan hasil dari pembelajaran IPA kelas IV di SDN 37 Cakranegara.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif digunakan, dengan desain *quasi experimental non-equivalent control group design*. Desain penelitian kelas eksperimen diberikan media pembelajaran komik IPA sedangkan kelas control tanpa menggunakan media pembelajaran komik IPA. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Prancangan Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Keterangan

O₁ : tes awal kelas eksperimen

O₂ : Teks akhir kelas eksperimen

O₃ : Tes awal kelas kontrol

O₄ : Tes akhir kelas eksperimen

X : Percobaan kelas eksperimen

- : Kelas control tanpa media komik

Populasi penelitian yaitu peserta didik kelas IV_A dan IV_B SDN 37

Cakranegara total 20 peserta didik di masing-masing kelas, sehingga jumlah populasi sebanyak 40 peserta didik. Teknik pemilihan sampel memakai *non probability sampling* jenis jenuh, Total sampel adalah 40 peserta didik. Teknik perolehan data dalam penelitian dilakukan melalui pemberian tes guna mengukur hasil pembelajaran IPA peserta didik.

Analisis data melibatkan pengujian prasyarat dan pengujian hipotesis. Pengujian normalitas dan pengujian homogenitas merupakan pengujian prasyarat. Jika kedua pengujian prasyarat terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis *independent sample t_{test}*, yang kemudian dilanjutkan pengujian *effect size*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi pada instrumen penelitian terdiri dari 20 butir pilihan ganda diperoleh 13 butir dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan 6 butir pilah ganda dinyatakan tidak valid karena memperoleh hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Hasil pengujian konsistensi instrumen dari 20 butir pilihan ganda yang telah diuji diperoleh hasil *cronbach's alpha* dengan nilai 0,654. Hasil tersebut berada pada indeks reliabilitas $0,61 \leq R_i < 0,80$, sehingga tingkat reliabilitasnya termasuk pada kategori tinggi.

Hasil pengujian tingkat kesukaran instrument diperoleh 18 pilihan ganda pada kategori sedang karena nilainya berada pada taraf 0,31–0,70 dan terdapat 2 pilihan ganda termasuk pada kategori mudah dengan taraf 0,71–1,00.

Selanjutnya hasil pengujian pembeda instrumen, dari 20 butir pilihan ganda, terdapat 3 butir pada kategori baik sekali dengan nilai daya pembeda berada diantara 0,71–1,00, dan 11 butir pada kategori baik yang nilai daya pembedanya berada diantara 0,41–0,70, dan 4 butir pada kategori cukup karena nilai daya pembedanya berada diantara 0,21–0,40, dan sisanya 2 butir termasuk pada kategori kurang karena nilai daya pembedanya berada diantara 0,00–0,20.

Setelah memperoleh hasil validasi, hasil reliabilitas, Tingkat

kesulitan soal, dan daya pembeda pada instrumen penelitian, diperoleh 14 butir pilihan ganda sebagai *pretest* dan *posttest*.

Tahapan awal penelitian ini adalah pemberian tes pertama di kelas eksperimen dan di kelas control dalam mendapatkan hasil pertama dari hasil pembelajaran IPA. Kemudian tahap selanjutnya adalah memberikan percobaan untuk kelas eksperimen, dan pada tahap akhir pemberian tes akhir pada kedua kelas untuk mendapatkan nilai akhir berupa hasil belajar IPA.

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran IPA peserta didik kelas eksperimen dan kontrol diperoleh dari hasil tes pertama dan tes akhir. Gambaran hasil tes dimuat di tabel 2.

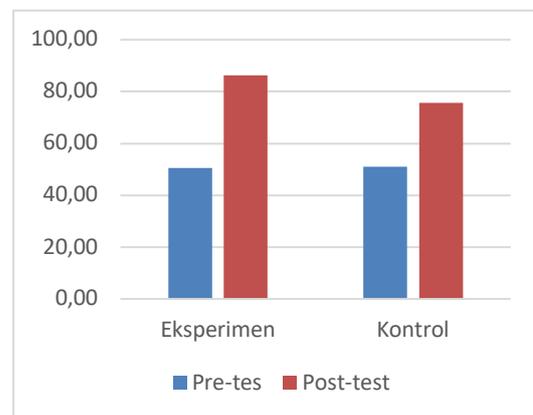
Tabel 2 Hasil Nilai Tes

	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>
<i>Pre-test</i> <i>Eksperimen</i>	35.57	71.28	50.56
<i>Post-test</i> <i>Eksperimen</i>	64.14	99.85	86.28
<i>Pre-test</i> <i>Kontrol</i>	28.57	71.42	51.02
<i>Post-test</i> <i>Kontrol</i>	57.00	92.71	75.56

Dari tabel 2 dapat diketahui rerata nilai tes pertama yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 50,56

sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 51,02. Hasil ini menandakan bahwa rerata nilai hasil pembelajaran IPA peserta didik dari kelas eksperimen dan juga kelas control masih lemah.

Kemudian untuk hasil tes akhir, rerata hasil dari kelas eksperimen yaitu 86,28 sedangkan untuk kelas eksperimen memperoleh rerata hasil adalah 75,56. Hal ini menandakan bahwa rerata perolehan hasil pembelajaran IPA yang diraih peserta didik untuk kelas eksperimen cukup unggul daripada kelas kontrol. Grafik rerata nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dimuat pada gambar 1.



Gambar 1 Grafik rerata Nilai Tes

Setelah mengumpulkan keterangan dalam bentuk data numerik mengenai hasil pembelajaran IPA, setelah itu dilaksanakan

pengujian prasyarat sebagai syarat sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini melibatkan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas. Data dapat dikatakan terdistribusi normal dan memiliki varians yang sama jika memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$.

Selanjutnya, pengujian untuk menghasilkan data normal bertujuan untuk memperoleh data dari hasil tes peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal atau tidak. Nilai dari pengujian normalitas tertera pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Pengujian Normalitas

		Tests of Normality		
Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-tes</i>	Kelas Eksperimen	.938	20	.216
	Kelas Kontrol	.915	20	.079
<i>Post-test</i>	Kelas Eksperimen	.911	20	.067
	Kelas Kontrol	.924	20	.121

Berdasarkan tabel 3 terlihat nilai sig. tes pertama pada kelas eksperimen adalah 0,216 berbeda jauh dengan kelas kontrol yaitu 0,079 sedangkan nilai sig. tes akhir pada kelas eksperimen adalah 0,067 berbeda jauh dengan kelas kontrol sebesar 0,121. Menunjukkan nilai

signifikansi tes yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol $>0,05$, dapat ditarik kesimpulan bahwa data terdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui data hasil tes pertama dan tes akhir peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Hasil pengujian tergambar pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Pengujian Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-tes</i>	<i>Based on Mean</i>	2.362	1	38	.133
	<i>Based on Median</i>	.985	1	38	.327
<i>Post-test</i>	<i>Based on Mean</i>	.643	1	38	.428
	<i>Based on Median</i>	.564	1	38	.457

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai sig. tes pertama kelas eksperimen dan kontrol yaitu 0,133 sedangkan untuk nilai sig. tes akhir pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu 0,428. Menunjukkan bahwa nilai sig. tes yang dihasilkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $>0,05$, sehingga ditarik kesimpulan data homogen.

Karena semua hasil pengujian prasyarat dipenuhi, pengujian hipotesis boleh dilakukan untuk

mengetahui efektivitas media komik IPA perbengaruh atau tidak terhadap hasil pembelajaran IPA. Pengujian hipotesis menggunakan pengujian *independen sample t_{test}*.

Kriteria penarikan keputusan didasari pengujian hipotesis tersebut jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ begitupula hasil $sig.(2-tailed) > 0,05$ maka H₀ diterima menandakan belum ada pengaruh media komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA peserta didik dan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_a diterima menandakan terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA. Hasil pengujian dimuat di tabel 5.

Tabel 5 Hasil Pengujian *Samples Test*

<i>Independent Samples Test</i>			
<i>T-Test For Equality Of Means</i>			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	3.179	38	.003
Equal variances not assumed	3.179	37.368	.003

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai t_{hitung} yang dihasilkan yaitu 3,179 sedangkan nilai t_{tabel} yang dihasilkan berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 bernilai sig. (2-tailed) yaitu 0,003 menandakan nilai

$t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H₀ ditolak.

Dengan adanya hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 37 Cakranegara.

Setelah dilakukan pengujian *independen sampel t_{test}* dan diketahui hasilnya terdapat pengaruh positif media pembelajaran Komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA peserta didik, Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan media pembelajaran komik IPA maka dapat dilakukan analisis lanjutan menggunakan pengujian *effect size*. Pengujian bertujuan untuk mendapatkan hasil tingkat efektivitas yang diberikan media pembelajaran komik IPA terhadap pembelajaran IPA dari peserta didik. Adapun kategori Tingkat efektivitas yang digunakan yaitu:

Kategori Rendah : $0,2 \leq ES < 0,5$

Kategori Sedang : $0,5 \leq ES < 0,8$

Kategori Tinggi : $0,8 \geq ES \geq 2,0$.

Hasil pengujian *effect size* dalam penelitian tertera di tabel 7.

Tabel 7 Hasil Pengujian *Effect Sizes*

<i>Independent Samples Effect Sizes</i>			
		<i>Standardi zer^a</i>	<i>Point Estimate</i>
<i>Post -test</i>	<i>Cohen's d</i>	10.65724	1.005
	<i>Hedges' correction</i>	10.87351	.985
	<i>Glass's delta</i>	9.94002	1.078

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai yang diperoleh 1.005 dan termasuk pada rentang nilai $0,8 \geq ES \geq 2,0$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran komik IPA terhadap hasil pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SDN 37 Cakranegara berkategori tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Arnun (2014) bahwa penerapan media pembelajaran komik dipadukan dengan IPA mampu menghasilkan Tingkat pembelajaran yang lebih baik secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Media komik terbukti dapat memfasilitasi pemahaman konsep melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik.

Komik yang dipadukan dengan materi IPA dan digunakan sebagai

media pembelajaran IPA memiliki keunggulan dalam penyampaian informasi yang didukung dengan kombinasi teks dan gambar yang disusun secara naratif. Kombinasi ini membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam membelajarkan IPA. Dengan narasi menarik dan ilustrasi yang mendukung, komik mampu menjembatani kesenjangan antara konsep ilmiah yang kompleks dengan cara berpikir peserta didik. Alur cerita yang logis dan tokoh-tokoh yang menarik dalam komik, mampu membangun imajinasi serta keterlibatan emosional dan daya ingat peserta didik. Pernyataan tersebut senada dengan hasil penelitian Hera & Oktavia (2023) yang mengungkapkan bahwa komik dapat memperkuat daya ingat peserta didik karena informasi yang visual lebih mudah diproses oleh otak.

Selain itu, komik memberikan pengalaman membaca tidak membosankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keinginan belajar yang optimal.

Pada saat pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen,

peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusiasme selama proses pembelajaran IPA. Peserta didik terlihat fokus mendengarkan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran komik IPA. Hal ini disebabkan karena penggunaan media komik mampu menarik minat baca dan fokus mereka untuk belajar.

Hal tersebut didukung oleh Putry (2023) dengan hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memengaruhi minat belajar peserta didik secara signifikan.

Penerapan komik sebagai media belajar juga mendukung pendekatan pembelajaran kontekstual. Sejalan dengan pendapat Safirah (2023) yang menyatakan media yang menyajikan materi dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti komik, dapat membantu peserta didik mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Keterkaitan ini memperkuat pemahaman konseptual serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik terhadap fenomena ilmiah di sekitarnya. Dengan demikian media pembelajaran komik IPA pada penelitian ini memberikan pengaruh

yang positif terhadap hasil pembelajaran IPA.

E. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 37 Cakranegara, terdapat efektivitas penerapan media pembelajaran komik IPA dengan hasil positif terjadi peningkatan hasil belajar IPA pada kategori tinggi dengan nilai *effect size* 1.005.

F. Saran

Peneliti berikutnya dapat menjadikan referensi untuk menambah wawasan mengenai penerapan media komik sebagai media pembelajaran khususnya dapat mengkaji materi-materi lain dengan pendekatan yang sama di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnun, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Panas dan Perpindahannya Siswa Kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 13-19.
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. *In Prosiding SEMDIKJAR*

- (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 4, No. 1, pp. 304-309). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 857-861. Doi: 10.31004/jpdk.v5i2.12957.
- Hera, R., & Oktavia, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup dengan Bantuan Media Komik. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
Doi:10.61290/gm.v14i1.63.
- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 40-48.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. Doi: 10.46799/jst.v1i5.69.
- Mu'afifah, A. N., Luthfiah, R., Jannah, R., Sihabudin, S., & Khoiriyah, N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Pkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI/SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 245-255.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-2939. Doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1475.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381-386. Doi: 10.29303/jipp.v7i2.466.
- Putri, E. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.
- 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. *Jurnal Binomial*, 3(1), 15-25.
- Rohmani, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital" Bindara Saod" Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN Pajagalan II Sumenep* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI SUMENEP).
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered HeadsTogether (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 428.

Doi:10.23887/jp2.v4i2.38900.

Safirah, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6689-6705. Doi: 10.23969/jp.v8i3.11875.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215-226.

Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).