



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **PEMBERIAN BAHAN AJAR BERGAMBAR KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN 26 SINGKAWANG**

**Dwi Sartika<sup>1)</sup>, Tomo Djudin<sup>2)</sup>, Yulis Jamiah<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
*E-mail: F2211221012@student.untan.ac.id*

<sup>2)</sup> *Pendidikan Fisika, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
*E-mail: tomo.djudin@yahoo.com*

<sup>3)</sup> *Pendidikan Matematika, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
*E-mail: yulis.jamiah@fkip.untan.ac.id*

---

**Abstrak.** Penelitian secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah ada efek pemberian komik bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh pemberian bahan ajar berbasis komik pada pecahan pembelajaran kelas IV di SDN 26 Singkawang. Jenis penelitiannya adalah eksperimen, dengan desain Desain One-Group Pre-test Post-test dengan 24 siswa sebagai subjek. Data diperoleh dari nilai pre-test dan post-test berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal dan data dari skor kuesioner respon siswa berjumlah 10 pernyataan. Dari hasil penelitian, hasil pembelajaran pre-test adalah skor maksimal 75 dan skor minimal 30, sedangkan post-test maksimal 100 dan minimal 50, rata-rata skor pre-test 48,75 sedangkan rata-rata skor post-test 78,75. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu dari skor rata-rata 48,75 menjadi 78,75. Sedangkan untuk Kelengkapan Klasik dari 29,16% menjadi 83,33% dengan ketuntasan individu dari 7 orang menjadi 20 orang. Berdasarkan uji-t sampel berpasangan, diperoleh nilai signifikansi 0,000. Dari dasar pengambilan keputusan, diperoleh nilai  $0.000 < 0.05$ . Hal ini menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan, "Ada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan pembelajaran setelah diberi perawatan". Untuk hasil kuesioner yang diperoleh, persentase rata-rata nilai kuesioner adalah 75,66%. Berdasarkan nilai kriteria respon siswa, berada di kisaran 61-80% yang berarti "Tertarik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV tertarik untuk memberikan bahan ajar berbasis komik saat mempelajari materi pecahan

**Kata Kunci :** Bahan Ajar, Komik, Pecahan

**Abstract.** The research generally aims to determine whether or not there is an effect of providing comic illustrated. The study aims to determine whether or not there is an effect of providing comic-based teaching materials on learning fractions for grade IV at SDN 26 Singkawang. The type of research is an experiment, with a One-Group Pre-test Post-test Design design with 24 students as subjects. Data were obtained from pre-test and post-test scores in the form of multiple-choice questions totaling 20 questions and data from student response questionnaire scores totaling 10 statements. From the results of the study, the learning outcomes for the pre-test were a maximum score of 75 and a minimum score of 30, while the post-test was a maximum score of 100 and a minimum score of 50, the average pre-test score was 48.75 while the average post-test score was 78.75. This shows that there is an increase in learning outcomes, namely from an average score of 48.75 to 78.75. While for Classical Completeness from 29.16% to 83.33% with individual completeness from 7 people to 20 people. Based on the paired sample t-test, a significance value of 0.000 was obtained. From the basis of decision making, a value of  $0.000 < 0.05$  was obtained. This indicates that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted so that it can be concluded, "There is an increase in student learning outcomes in learning fraction material after being given treatment". For the questionnaire results obtained, the percentage of the average questionnaire value was 75.66%. Based on the student response criteria value, it is in the range of 61-80% which means "Interested". So it can be concluded that fourth grade students are interested in providing comic-based teaching materials when learning fraction material

**Keywords :** Teaching Materials, Comics, Fractions

---

## I. INTRODUCTION

Abad ke 21 telah membawa perubahan pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga berdampak pada perkembangan di bidang pendidikan, termasuk yang berkaitan dengan pengembangan sumber belajar, sistem pembelajaran, dan media pembelajaran. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan pemerintah, namun sebelumnya telah mengalami beberapa kali revisi (Siregar et al, 2020). Berdasarkan Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 penerapan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk mengatasi loss learning akibat dampak dari pandemi covid-19.

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka tidak lagi menggunakan tematik tetapi sudah menggunakan mata pelajaran tersendiri. Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 adalah pemecahan masalah matematika yang meliputi pemahaman masalah, pengembangan model penyelesaian, penyempurnaan model, dan pemberian jawaban yang terbaik. Kurikulum Merdeka hadir berupaya untuk menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan baik bagi guru maupun siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tanpa batas kurikulum yang ada saat ini di sekolah (Anggreini & Priyojadmiko, 2022).

Terdapat pembelajaran dua arah yang digunakan dalam matematika di Sekolah Dasar yang menggunakan Kurikulum Merdeka yaitu siswa mengajukan pertanyaan kepada guru, dan mereka juga berinteraksi dengan siswa lain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Al-Tabany, 2014). Lebih lanjut, sesuai dengan karakteristik profil pelajar pancasila, pembelajaran tidak hanya menekankan komponen pengetahuan tetapi juga komponen keterampilan dan penanaman nilai-nilai karakter bangsa (Diputera et al, 2022).

Kenyataannya, di beberapa sekolah, pembelajaran matematika masih dianggap banyak siswa sebagai pembelajaran yang rumit dan menakutkan, sehingga siswa menjadi tidak bersemangat dan akhirnya malas dalam mempelajari matematika. Materi pecahan adalah satu dari materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa kelas IV. Materi pecahan terdiri dari submateri seperti mengubah pecahan ke bentuk lain, menambah dan mengurangi pecahan, serta mengalikan dan membagi pecahan. Submateri ini pada dasarnya saling berkaitan karena menggunakan operasi dasar perhitungan. Pembelajaran materi pecahan perlu menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

Siswa kelas IV di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yaitu anak yang berusia antara 9 hingga 11 tahun, dimana pada fase ini mereka menuju tahap remaja dengan mengalami pubertas yaitu pertumbuhan baik secara fisik, emosional maupun intelektual. Pada tahap ini mereka memiliki tahap berpikir operasional konkret (Septianti & Afiani, 2020). Pada tahap ini karakteristik setiap individu dapat berubah sesuai dengan keadaan dan lingkungan. Karena sejalan dengan karakteristik perkembangan mereka, mengajarkan siswa kelas IV dengan media konkret seperti gambar sangatlah tepat.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV di SDN 26 Singkawang (4 September 2023), diperoleh informasi penyebab siswa merasa kesulitan dengan materi pecahan karena kurangnya kemampuan dasar berhitung siswa seperti masih ada siswa yang tidak hafal perkalian, tidak tahu cara membagi, dan masih ada siswa yang masih bingung dalam menentukan antara pembilang dan penyebut. Dalam menyampaikan materi dari buku yang berasal dari Kemendikbudristek, guru terlihat monoton hingga akhirnya membuat siswa tidak bersemangat untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa ada yang tampak tidak memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran dan sibuk dengan aktivitas mereka sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan hal yang tidak berkaitan dengan materi misalnya menggambar, bahkan mengganggu temannya yang sedang fokus mendengarkan penjelasan guru.

Pada pembelajaran materi pecahan, guru sudah menggunakan bahan ajar yang dibuat sendiri namun terkesan tidak menarik dan bahan ajar yang dibuat masih sederhana. Hal ini karena guru tidak menggunakan contoh-contoh yang konkrit dan masih bersifat abstrak sehingga harus memerlukan imajinasi yang tinggi bagi siswa. Salah satu solusinya adalah dengan membuat bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan. Komik merupakan salah satu media edukasi dan hiburan yang berisi rangkaian cerita yang diilustrasikan dan disusun sedemikian rupa untuk memudahkan pemahaman pembaca. Komik menjadi salah satu solusi agar membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan. Dalam lingkungan yang menyenangkan, peserta didik akan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020).

Komik bersifat proporsional, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan mengandung humor yang dapat menghibur siswa, sehingga komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2014). Selain itu komik memiliki tampilan yang dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk membaca materi pembelajaran. Membaca akan membantu otak siswa memproses dan mengingat informasi yang mereka baca. Pada dasarnya anak-anak di Sekolah Dasar sangat antusias apabila guru mereka menampilkan sesuatu yang baru. Oleh karena itu bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan sangat cocok dalam penelitian ini.

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan seperti penelitian Inrianty, dkk (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menyisipkan komik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar materi pecahan siswa kelas III di SDN Buahdua I, Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang. Berdasarkan hasil penelitian, nilai terendah pre-test siswa adalah 30, sedangkan nilai terendah post-test adalah 40. Nilai tertinggi pre-test adalah 60, sedangkan nilai tertinggi post-test adalah 80. Dari data pre-test, nilai rata-ratanya yaitu 43,64, sedangkan dari data post-test yaitu 65,45. Dari ke dua data tersebut bisa kita ketahui terjadi peningkatan nilai rata-rata.

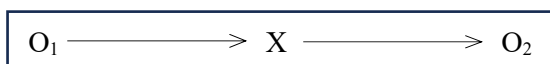
Setelah menelusuri beberapa jurnal, penelitian pengembangan yang terkait bahan ajar komik sudah banyak dilakukan tetapi penelitian dengan menerapkan bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan di Kelas IV ini belum banyak dilakukan. Terdapat perbedaan dari penelitian

sebelumnya yaitu pada kontennya. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan komik yang disisipkan pendidikan karakter yang mengarah pada profil pelajar pancasila dan belum banyak dilakukan.

## II. METHODS

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan statistik. Data yang diperoleh dari tes pemahaman konsep dan angket efikasi diri diolah melalui teknik statistik untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Subjeknya yaitu siswa kelas IV di SDN 26 Singkawang berjumlah 24 orang. Penelitian dilakukan di semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian bertujuan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh pemberian bahan ajar bergambar komik untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar digunakan desain one-group pre-test post-test, dimana peneliti mengamati sekelompok subjek dalam dua kondisi secara langsung tanpa menggunakan kelompok pembandingan dan menjadikan setiap subjek sebagai kelas kontrol untuk dirinya sendiri. Dalam desain ini akan dilakukan pre-test tanpa diberi perlakuan kemudian akan dilakukan post-test setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019 : 74).

Berikut adalah desain *one group pre-test post-test design*.



Gambar 1. Model desain *one group pre-test post-test design*.

Keterangan:

$O_1$  = Pre-test

X = Pemberian bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan

$O_2$  = Post-test

Langkah pertama yang dilakukan yaitu menentukan apakah normal tidaknya data yang digunakan dengan uji normalitas. Terdapat dua hasil data yang didapat yaitu data pre-test dan post-test. Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 dengan metode uji liliefors (Kolmogorov Smirnov). Untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak antara rata-rata nilai pre-test dan post-test, akan dilakukan analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji paired samples t-test. Perhitungan uji paired samples t-test menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.

## III. RESULT AND DISCUSSION

### Hasil

Berikut tabel uji normalitas pada data pre-test dan post-test

Tabel I  
 Hasil Perhitungan Uji Normalitas  
 Test Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.159	24	.118	.934	24	.121
posttest	.159	24	.121	.922	24	.065

Uji normalitas diperoleh nilai signifikansi dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,121. Sedangkan nilai signifikansi dari Shapiro-Wilk sebesar 0,65. Berdasarkan kriteria pengujian normalitas diperoleh hasil nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov dengan Shapiro-Wilk dengan nilai  $\alpha$  sama-sama lebih 0,05, sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal.

Berikut hasil belajar materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang.

Tabel II  
 Hasil Belajar Materi Pecahan

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	A	75	100
2.	B	40	80
3.	C	30	55
4.	D	45	50
5.	E	50	55
6.	F	65	70
7.	G	40	50
8.	H	40	75
9.	I	50	80
10.	J	65	80
11.	K	45	90
12.	L	60	85
13.	M	65	80
14.	N	30	75
15.	O	40	80
16.	P	45	75
17.	Q	60	100
18.	R	40	85
19.	S	30	90
20.	T	55	85
21.	U	50	70
22.	V	40	95
23.	W	45	80
24.	X	65	100
<b>Jumlah</b>		1180	1890
<b>Rata-rata</b>		48,75	78,75
<b>Nilai Maksimum</b>		75	100
<b>Nilai Minimum</b>		30	50

Hasil nilai pre-test dan post-test membuktikan bahwa pemberian bahan ajar bergambar komik berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada materi pecahan di kelas IV. Nilai rata-rata meningkat dari 48,75 menjadi 78,75, sedangkan ketuntasan klasikal yang didapat meningkat dari 29,16% menjadi 83,33%. Menurut Trianto (2018), suatu kelas dianggap tuntas secara klasikal apabila sekurang-kurangnya 75% siswa telah tuntas belajarnya berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan. Adapun KKM yang ditetapkan di SDN 26 Singkawang adalah 60.

Berikut hasil angket respon siswa kelas IV SDN 26 Singkawang setelah perlakuan :

Tabel III  
 Hasil Nilai Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai Angket
1.	A	76
2.	B	74
3.	C	66
4.	D	72

5.	E	72
6.	F	84
7.	G	74
8.	H	72
9.	I	78
10.	J	76
11.	K	76
12.	L	86
13.	M	76
14.	N	80
15.	O	74
16.	P	78
17.	Q	70
18.	R	74
19.	S	82
20.	T	72
21.	U	82
22.	V	74
23.	W	80
24.	X	68
<b>Jumlah</b>		1816
<b>Rata-rata</b>		75,66

Dari hasil angket menunjukkan persentase nilai rata-ratanya sebesar 75,66 %, dengan kriteria “Tertarik”.

Berikut hasil perhitungan uji paired sample t-test menggunakan aplikasi SPSS 26 :

**Tabel IV**  
**Hasil Statistik Uji Paired Samples T-test**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Pair 1 pretest</b>	48.7500	24	12.53257	2.55820
<b>posttest</b>	78.7500	24	14.76261	3.01341

Hipotesis statistik :

H0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar materi pecahan di kelas IV dengan pemberian bahan ajar bergambar komik.

H1 : Terdapat peningkatan hasil belajar materi pecahan di kelas IV dengan pemberian bahan ajar bergambar komik.

Dari uji paired sample t-test telah dibuktikan dimana nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,000 < 0.05$  yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian bahan ajar bergambar komik berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang. Peneliti menemukan sejumlah temuan dari penelitian ini, antara lain: 1) perbedaan kemampuan kognitif antar siswa; 2) soal dapat diselesaikan oleh sebagian besar siswa dengan baik; 3) siswa tampak bersemangat dalam belajar; dan 4) siswa tampak terlibat dalam pembelajaran. Adanya pengaruh bahan ajar bergambar komik terhadap hasil belajar materi pecahan, bisa dilihat dari perbandingan kedua hasil belajar yang telah mengalami peningkatan dengan adanya pemberian bahan ajar bergambar komik.

Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dari hasil belajar yang diberi perlakuan pemberian bahan ajar bergambar komik lebih tinggi dibanding dengan sebelum diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan adanya pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar. Dari penelitian Yasa et al, (2018) membuktikan bahwa hasil belajar tematik siswa SD kelas V dipengaruhi oleh penggunaan media komik pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media berperan penting untuk memudahkan siswa dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Seperti yang diketahui siswa lebih mudah memahami informasi yang dipelajarinya jika menggunakan bantuan media. Adapun media merupakan alat bantu siswa dalam memahami dan merekam informasi untuk waktu yang lebih lama bila dibandingkan jika mereka belajar tanpa media (Rusman, 2018, h.164). Sumber belajar adalah bahan ajar bergambar komik yang dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva. Materi ajar tersebut meliputi cerita pendek, dialog antar tokoh, dan gambar yang menggambarkan cerita yang diambil dari kejadian di dunia nyata. Materi pokok difokuskan pada pecahan senilai dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut berbeda.

Lebih lanjut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Soedarso (2015), komik merupakan karya sastra bergambar yang berfungsi sebagai media komunikasi intelektual dan visual serta hiburan murah dalam bentuk buku. Komik menyampaikan gagasan dalam bahasa universal yang mudah dipahami dan diingat oleh pembaca. Oleh karena itu, pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat menarik ini.

Rendahnya hasil belajar pre-test salah satunya karena siswa belum memahami materi sehingga keliru mengerjakan soal yang diberikan. Widyasari (2015) mengemukakan bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar bisa terbukti dari kesalahan mereka dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa saat ini merasa sulit untuk memahami buku teks, terutama yang sedikit atau tidak memiliki gambar atau ilustrasi yang membosankan. Jika diamati dari cara penyajiannya, buku biasanya lebih fokus pada materi ajar umum yang luas dan bersifat informatif, sehingga menciptakan proses komunikasi satu arah dan pembaca cenderung pasif.

Salah satu yang menjadi faktor berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh adalah kemampuan awal matematika siswa. Dalam mempelajari materi pecahan senilai dengan pengurangan dan penjumlahan berpenyebut berbeda maka siswa harus menguasai perkalian dan pembagian terlebih dahulu. Selain itu supaya proses pembelajaran yang diperoleh maksimal, guru juga harus menentukan tingkat kemampuan awal siswa dengan pokok bahasan yang akan dibahas di kelas (Astuti, 2015)

Mengingat konsep matematika bersifat hierarkis, terstruktur, dan berkesinambungan, siswa dengan kemampuan awal tinggi biasanya gampang mencerna materi yang diajarkan oleh guru dibanding mereka yang memiliki kemampuan awal rendah. Sebab siswa dengan kemampuan awal tinggi memiliki kemampuan prasyarat matematika yang kuat untuk memahami konsep yang lebih rumit.

Dari hasil angket terlihat bahwa siswa tertarik dengan adanya pemberian bahan ajar bergambar komik. Adanya ketertarikan ini karena siswa merasa lebih mudah membaca dengan jenis huruf dan warna yang menarik. Selain itu penggunaan warna kurang kontras pada satu sisi membuatnya sulit dibedakan dengan sisi lainnya, tulisan dan ukuran/jenis huruf harus sesuai dengan gaya media (Holiwarni & Azmi, 2017).

Lebih lanjut, menurut pandangan Nuraeni et al, (2022) & Khaulani et al, (2019), media gambar adalah sebuah alat bantu yang mendukung dalam proses belajar mengajar dan untuk memfasilitasi pemikiran siswa dan memberikan kesan positif. Siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi pecahan jika disajikan berupa bahan ajar bergambar yang bersifat menarik. Disamping tampilan yang menarik, juga menyisipkan pendidikan karakter seperti rasa ingin tahu, mandiri dan kreatif. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter siswa guru memiliki tanggung jawab dan juga memiliki andil dalam mengawasi materi pembelajaran agar selaras pada tujuan pendidikan Indonesia dan kurikulum merdeka (Aminah et al, 2022).

#### IV. CONCLUSIONS

Terdapat pengaruh pemberian bahan ajar bergambar komik untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang. Pengaruh ini bisa kita lihat dari adanya perbedaan nilai pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan serta hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Selain itu terdapat perbedaan hasil belajar dari sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan yaitu dari nilai rata-rata dari 48,75 menjadi 78,75. Sedangkan untuk Ketuntasan Klasikal dari 29,16% menjadi 83,33% dan ketuntasan individu dari 7 orang menjadi 20 orang. Persentase nilai rata-rata angket adalah 75,66%, masuk ke dalam nilai di rentang 61-80% dengan kriteria "Tertarik". Demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas IV adalah tertarik terhadap pemberian bahan ajar bergambar komik selama pembelajaran materi pecahan.

#### REFERENCES

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar.(2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aminah, Hairida & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8348-8358.
- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022). Peran Guru Dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Era Omicron Dan Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods In Education*. Routletge.
- Astuti, 2015. Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. Dalam *Jurnal Formatif*, ISSN:2088-351X
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i1.32650>.
- Holiwarni, B. & Azmi, J. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book untuk Pembelajaran Kimia SMA Pokok Bahasan Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*. 2. 1: 46-55

- Inrianty, D., Handayani, H., & Setiawan, W. E. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 26-32.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat). Jakarta: Kencana.
- Nuraeni, W., Sa'adah, U., Utami, A. P., & Rani Setiawaty. (2022). Literature Review: Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Media Gambar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(1), 222–232. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/download/9555/5027>
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Septiani, N, & Afiani, R. 2020. Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2 . *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). *Fitrah: Journal of Islamic Education Konsep Kampus Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Fitrah: Journal of Islamic Education Vol.*, 1(1), 141–157. <http://jurnal.staisumateramedan.ac.id/index.php/fitrah>
- Soedarso, N. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Humaniora*. Vol. 6, (4), 496–506.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2018. *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Prenada Media Group
- Widyasari, N. M., Meter, I. ., & Negara, I. G. A. . (2015). Analisis KesulitanKesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas IV Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1), 1–11.
- Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik 78 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Multidisiplin 2018, September*, 92–95. <https://core.ac.uk/reader/298086081%0Ahttp://ejournal.unwaha.ac.id/index.p hp/snami/article/view/271>