



**PENGARUH MEDIA KOMIK KREATIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
CERPEN DI SDN 040443 KABANJAHE
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF CREATIVE COMIC MEDIA ON THE
LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADE STUDENTS IN
INDONRSIAN LANGUAGE SUBJECTS ON SHORT STORY
MATERIALS AT STATE ELEMENTARY
SCHOOL 040443 KABANJAHE FOR
THE ACADEMIC YEAR
2024/2025***

Eve Madhelyn Br Sembiring⁽¹⁾, Gemala Widiyarti⁽²⁾, Restio Sidebang⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾sembiringevemadhelyn@gmail.com,
⁽²⁾gemalawidiarti@gmail.com, ⁽³⁾restiosidebang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di SDN 040443 Kabanjahe T.P. 2024/2025. Penelitian dilaksanakan pada 23–29 November 2024 dengan populasi seluruh siswa kelas IIIA dan IIIB, sebanyak 48 siswa, yang seluruhnya dijadikan sampel. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen menggunakan desain two group pretest and posttest design. Kelas IIIA sebagai kelompok eksperimen menggunakan media komik kreatif, sedangkan kelas IIIB sebagai kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil rata-rata pretest menunjukkan nilai 47,71 di kelas IIIA dan 33,75 di kelas IIIB, keduanya berkategori kurang. Setelah perlakuan, rata-rata posttest siswa di kelas IIIA meningkat menjadi 81,25 (kategori baik), sedangkan kelas IIIB menjadi 65,83 (kategori cukup). Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,72, yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,03, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik kreatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di SDN 040443 Kabanjahe T.P. 2024/2025.

Kata Kunci: Media Komik Kreatif, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia



ABSTRACT

*This research was motivated by the low learning outcomes of students, which were below the minimum passing grade (KKM). The aim of this study was to determine the effect of creative comic media on the learning outcomes of third-grade students in Indonesian language lessons, specifically on short story materials, at SDN 040443 Kabanjahe for the 2024/2025 academic year. The research was conducted from November 23 to 29, 2024, involving all third-grade students from classes IIIA and IIIB, totaling 48 students, all of whom were included as the sample. The method used was quantitative with a Quasi-Experimental approach employing a two-group pretest and posttest design. Class IIIA, as the experimental group, used creative comic media, while class IIIB, as the control group, employed conventional methods. The pretest results showed an average score of 47.71 in class IIIA and 33.75 in class IIIB, both categorized as poor. After treatment, the posttest average score in class IIIA increased to 81.25 (categorized as good), while class IIIB reached 65.83 (categorized as sufficient). The *t*-test results indicated a *t*_{calculated} value of 3.72, which was greater than the *t*_{table} value of 2.03, leading to the rejection of *H*₀ and acceptance of *H*₁. Thus, it can be concluded that the use of creative comic media has a significant effect on the learning outcomes of third-grade students in Indonesian language lessons on short story materials at SDN 040443 Kabanjahe for the 2024/2025 academic year.*

Keywords: Creative Comic Media, Learning Outcomes, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang sistematis dan terarah untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik dan meningkatkan kemajuan individu serta masyarakat. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengerti, dan berpikir lebih kritis.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia yang seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab.



Bahasa adalah elemen penting dalam kehidupan masyarakat, dan pada hakikatnya, manusia tidak bisa terlepas dari penggunaannya. Kenyataannya, penggunaan bahasa dalam satu aspek kehidupan berbeda dengan penggunaan bahasa dalam aspek kehidupan lainnya. Bahasa menjadi sarana utama yang sering digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dalam materi pelajaran.

Belajar Bahasa Indonesia merupakan salah satu cara untuk mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa tersebut. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar.

Peran guru dalam membina peserta didik menjadi siswa yang berkarakter baik sangat penting. Penggunaan metode yang bervariasi dalam menciptakan suasana belajar agar tidak membosankan, menarik minat peserta didik, dan memudahkan guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Penerapan sikap disiplin yang diterapkan guru dalam peraturan kelas berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran demi menciptakan suasana belajar yang kondusif. Penciptaan suasana kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam menanamkan karakter anti kekerasan. Suasana belajar yang kondusif memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Penelitian ini memperkenalkan dan menerapkan sebuah media pembelajaran kepada siswa kelas III, yaitu media komik kreatif. Media ini memadukan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau pesan yang inovatif dan imajinatif. Komik kreatif ini berbeda dengan komik tradisional yang cenderung mengikuti format atau gaya tertentu. Media komik kreatif lebih berfokus pada eksplorasi teknik visual dan penalaran yang unik. Penggunaan media komik kreatif mencakup beberapa aspek, seperti yang dijelaskan oleh (Nick Sousanis (2023:115):

1. Eksperimen Visual: menggunakan berbagai gaya seni dan teknik grafis, dari ilustrasi tangan hingga desain digital, untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik.
2. Narasi alternatif: mengadaptasi cara bercerita dengan pendekatan struktur cerita yang tidak konvensional atau penggunaan elemen interaktif.
3. Eksplorasi tema unik: mengangkat tema atau topik yang jarang dibahas dengan cara yang baru kreatif, seringkali melalui metafora visual atau eksperimen naratif.
4. Penggunaan format yang tidak biasa: menciptakan komik dalam bentuk yang tidak lazim, seperti format buku yang inovatif, aplikasi interaktif, atau karya seni instansi.

Secara keseluruhan, media komik kreatif berusaha memperluas batasan konvensional dari apa yang bisa dicapai dengan media, serta memberikan pengalaman yang lebih bervariasi dan beragam bagi pembaca. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi dapat dilakukan dengan cepat, mudah dipahami, diingat, serta dikembangkan karena memiliki daya tarik yang cukup tinggi, terutama untuk diterapkan di kalangan siswa jenjang SD. Komik kreatif



dalam media pembelajaran ini menggabungkan teks dan gambar secara inovatif untuk menyampaikan informasi atau materi pendidikan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada tanggal 31 Agustus 2024 melalui observasi langsung ke SD Negeri 040443 Kabanjahe, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas di kelas III sebagai kelas yang akan diteliti. Kelas tersebut terdiri dari 2 rombongan belajar (rombel), yaitu kelas III-A dan kelas III-B. Menurut informasi dari wali kelas, yaitu Ibu Rahel Fitriasia Br Sinukaban, S.Pd (Ibu RPS) selaku wali kelas III-A, dan Ibu Dahlia Br Barus, S.Pd (Ibu DB) selaku wali kelas III-B, peneliti merangkum informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa di sekolah tersebut.

jumlah siswa pada kelas III-A dan kelas III-B memiliki kesamaan. Rentang KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada kedua kelas juga berada pada nilai 70. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase nilai ujian siswa di kelas III-A menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa sudah lulus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, di kelas III-B, jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 50%. Dari data tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam kelas III-B, yang mengakibatkan adanya siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu faktor yang mengakibatkan nilai siswa belum tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan media yang kurang inovatif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung cepat bosan, sehingga semangat belajar dan keinginan tahu mereka tidak meningkat, karena kurang menemukan hal-hal baru yang menyenangkan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru saat penyampaian materi masih berfokus pada metode ceramah. Metode ini cenderung membuat suasana kelas menjadi kurang bersemangat. Permasalahan lainnya adalah kurangnya partisipasi antar siswa yang sering terjadi selama proses pembelajaran. Siswa cenderung malas untuk mengutarakan pendapat dan kurang percaya diri untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas. Akibatnya, proses pembelajaran hanya berfokus pada satu arah saja.

Permasalahan yang ditemukan di kelas III membuat siswa kurang disiplin, baik dalam pemakaian waktu maupun dalam penyelesaian tugas. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk diatur dan diarahkan. Selain masalah yang bersumber dari siswa, peran guru juga berkontribusi terhadap kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat dilihat adalah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran serta kurangnya penerapan media yang inovatif.

Selain itu, manajemen kelas yang kurang diperhatikan oleh guru mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru juga kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil pengamatan peneliti, terdapat kesamaan permasalahan antara kedua rombongan belajar (rombel) di kelas tersebut.

Sehubungan dengan permasalahan yang muncul, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 040443 Kabanjahe pada kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerpen. Penelitian ini mengangkat tema



pengaruh media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa. Harapan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat mengurangi permasalahan yang ada di kelas tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung maksimal dan menyenangkan.

Peneliti memilih media komik kreatif karena komik kreatif merupakan bahan ajar yang mengandung cerita dan gambar. Dengan demikian, siswa akan tertarik untuk melihat dan membaca media tersebut. Diharapkan dengan adanya media ini, siswa akan lebih semangat dalam belajar karena proses pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti berminat untuk melakukan penelitian di SD Negeri 040443 Kabanjahe dengan judul: Pengaruh Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P. 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode Quasi Eksperimen dengan desain two group pretest and posttest design yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelas berbeda namun hanya terdapat 1 kelas objek yaitu kelas eksperimen yang dikenakan perlakuan. Menurut Sugiyono (2018:109) menyebutkan bahwa metode quasi eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dengan melibatkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kontrol), namun pengelompokannya tidak dilakukan secara acak. Quasi Eksperimen bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari sampel yang diambil dalam penelitian ini, serta penelitian ini dibagi dalam 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas III-A pada penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran komik sedangkan kelas III-B menjadi kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini terlebih dahulu dilaksanakan pretest terhadap kelas yang di teliti sebelum dilaksanakan perlakuan atau penggunaan media dan setelah itu akan di laksanakan posttest setelah dilaksanakan perlakuan penggunaan media di kelas tersebut, sehingga dari kegiatan tersebut akan dapat dilihat pengaruh media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa yang menjadi kelas peneliti dari hasil perbandingan nilai yang diperoleh secara pretest dan nilai posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

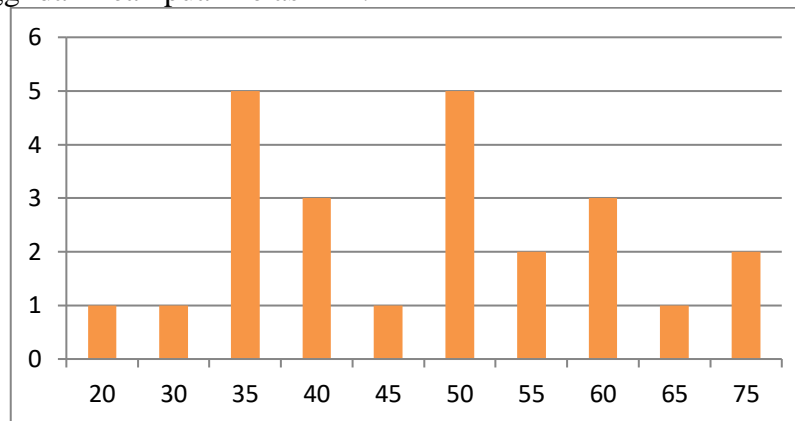
Berikut ini hasil rata-rata *pretest* siswa kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025.

Tabel 3 Hasil rata-rata *pretest* siswa kelas III

	Kelas IIIA	Kelas IIIB
Rata-rata	47,71	33,75
Standar Deviasi	13,91	18,07

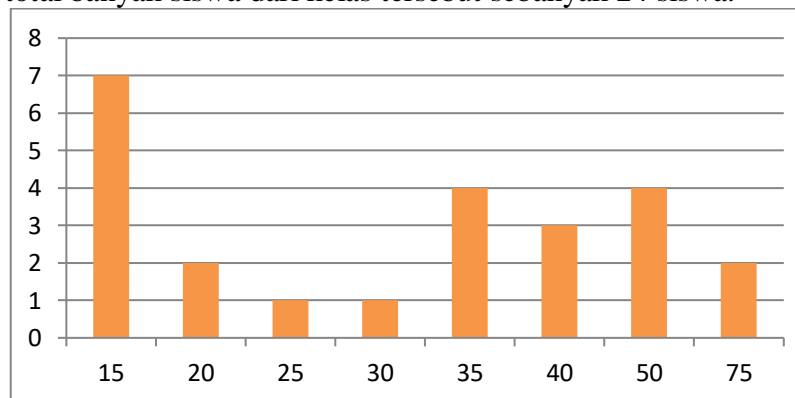


Berdasarkan pada tabel di atas, diperoleh jumlah rata-rata kelas IIIA ialah 47,71 dan rata-rata kelas IIIB ialah 33,75. Dapat dinyatakan bahwa kemampuan siswa kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki perbedaan yaitu kemampuan kelas IIIA lebih tinggi dari kemampuan kelas IIIB.



Gambar 1 Diagram nilai rata-rata *pretest* kelas IIIA

Dari diagram diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 20 sebanyak 1 siswa, nilai 30 sebanyak 1 siswa, nilai 35 sebanyak 5 siswa, nilai 40 sebanyak 3 siswa, nilai 45 sebanyak 1 siswa, nilai 50 sebanyak 5 siswa, nilai 55 sebanyak 2 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 65 sebanyak 3 siswa, nilai 75 sebanyak 2 siswa, sehingga total banyak siswa dari kelas tersebut sebanyak 24 siswa.



Gambar 2 Diagram rata-rata nilai *pretest* kelas IIIB

Dari diagram diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 15 sebanyak 7 siswa, nilai 20 sebanyak 2 siswa, nilai 25 sebanyak 1 siswa, nilai 30 sebanyak 1 siswa, nilai 35 sebanyak 4 siswa, nilai 40 sebanyak 3 siswa, nilai 50 sebanyak 4 siswa, nilai 75 sebanyak 2 siswa, sehingga total siswa pada kelas IIIB sebanyak 24 siswa.

Setelah dilaksanakan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media komik kreatif dan pembelajaran konvensional maka peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk dapat mengetahui pengaruh media komik kreatif terhadap siswa dan dengan metode konvensional.

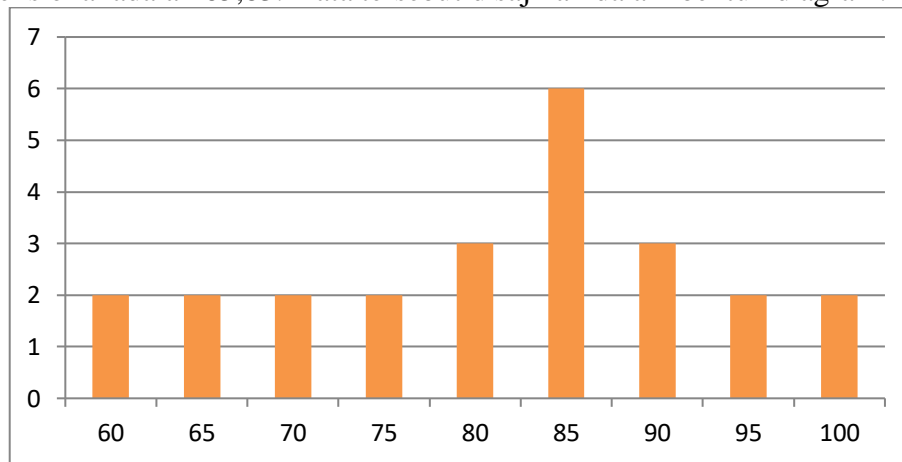


Berikut ini tabel hasil rata-rata *posttest* siswa kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025.

Tabel 4 Hasil rata-rata *posttest* siswa kelas III

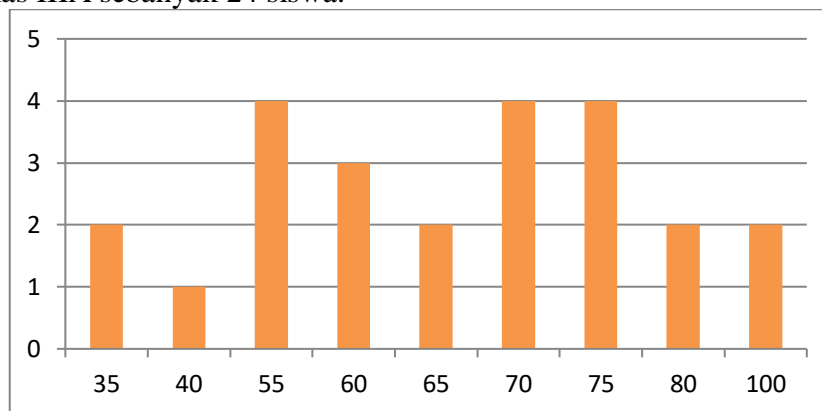
	Kelas IIIA	Kelas IIIB
Rata-rata	81,25	65,83
Standar Deviasi	11,73	16,53

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai *posttest* dari kelas IIIA (ekperimen) yang mendapatkan perlakuan menggunakan media komik kreatif adalah 81,25 sedangkan kelas IIIB (kontrol) yang mendapatkan perlakuan secara konvensional adalah 65,83. Data tersebut disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 3 Diagram rata-rata nilai *posttest* kelas IIIA

Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa nilai 60 sebanyak 2 siswa, nilai 65 sebanyak 2 siswa, nilai 70 sebanyak 2 siswa, nilai 75 sebanyak 2 siswa, nilai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 85 sebanyak 6 siswa, nilai 90 sebanyak 3 siswa, nilai 95 sebanyak 2 siswa, nilai 100 sebanyak 2 siswa, sehingga total jumlah siswa pada kelas IIIA sebanyak 24 siswa.



Gambar 4 Diagram rata-rata nilai *posttest* kelas IIIB



Dari diagram di atas dapat disajikan bahwa nilai 35 sebanyak 2 siswa, nilai 40 sebanyak 1 siswa, nilai 55 sebanyak 4 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 65 sebanyak 2 siswa, nilai 70 sebanyak 4 siswa, nilai 75 sebanyak 4 siswa, nilai 80 sebanyak 2 siswa, nilai 100 sebanyak 2 siswa, maka total jumlah siswa dari kelas IIIB sebanyak 24 siswa.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul Pengaruh Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025 adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 65,83 dengan kriteria cukup.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media komik Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 81,25 dengan kriteria baik.
3. Adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen Kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025. Dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,72 > 2,03$ dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M, 2020. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Dewa Ruchi.
- Anonim. 2022. Pengertian Pendidikan dan Tujuan Pendidikan. <https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-tujuan-pendidikan/>. Diakses pada 3 september 2024.
- Anonim. 2023. Pengertian Pembelajaran, Tujuan, dan Jenis-jenisnya. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-pembelajaran-tujuan-dan-jenis-jenisnya-20SqYgkzCch>. Diakses pada 5 september 2024.
- Arends, R. I, 2020. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Arifin, M. 2020. *Komik sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arnun, A., 2023, October. 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* (Vol. 5, No. 5, pp. 13-19).
- Boud D. J, 2018. *Assessment for Learning: An Introduction*. London: Routledge.
- Budianta & Bambang. 2020. *Pengantar Sastra Indonesia*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, I. 2022. *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.



-
- Duthie, R.S. 2021. *Comics and Education: Applying the Visual Language of Comics to the Classroom*. New York: Routledge.
- Hasyim, A. S. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta.
- Hergenhahn, B.R dan Olson, M.H. 2020. *Theories of Learning*. London: Pearson Education.
- Kirschner, P.A & Hendrick, C. 2020. *How Learning Happens: Seminal Works in Educational Psychology and What They Mean in Practice*. New York : Routledge.
- Klingbeg, T. 2019. *The Learning Brain: Memory and Brain Development in Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Kurniawan, A. 2022. *Keterampilan Abad 21: Membangun Generasi Unggul*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2021. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muis, A. A. 2015. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Nuraeni, M. L., 2020. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- 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.
- Sousains, N. 2023. *The Cambridge Companion to Comics*. Inggris: Cambridge University Press.
- Stevens, J.R. 2022. *Comics Studies: A Guide to the Research*. New york: Routledge.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin & Utari, D. 2022. *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Yogyakarta : Deepublish.
- Tiranto. 2018. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, N. 2023. Pengaruh Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 102-110.