



Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar

Nadya Metha Ananda^{1✉}, Kukuh Andri Aka², Ita Kurnia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : methanadya08@gmail.com¹

Abstrak

Penerapan sistem belajar berpedoman pada buku masih dilakukan oleh guru yang berdampak pada sulitnya siswa saat memahami materi secara tepat terutama pada materi menulis narasi, yang di dalamnya terdapat materi yang cukup kompleks. Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan media komik cerita anak berbantuan LKPD. Metode R&D (*Research and Development*) model ADDIE diterapkan pada riset ini yang melibatkan subjek penelitian guru serta 30 siswa kelas IV SDN Kalirong 2 Kabupaten Kediri. Hasil penelitian (1) validitas media dari ahli media sebesar 89% dan ahli materi 96% dengan kriteria sangat valid, (2) kepraktisan dari angket respon siswa memperoleh hasil sebesar 97% dan respon guru 100% dengan kriteria sangat praktis, (3) keefektifan berdasarkan penilaian hasil belajar siswa yang memperoleh 87% dengan kategori sangat efektif. Kesimpulannya adalah komik cerita anak berbantuan LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Komik Cerita Anak; Menulis Narasi

Abstract

The application of a book-based learning system is still carried out by teachers which have an impact on the difficulty of students when understanding the material properly, especially in narrative writing material, which contains quite complex material. This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of comic media for children's stories assisted by LKPD. The ADDIE model R&D (Research and Development) method was applied to this research which involved the research subject of the teacher and 30 grade IV students at SDN Kalirong 2, Kediri Regency. The results of the research are (1) the validity of the media from media experts is 89% and material experts are 96% with very valid criteria, (2) the practicality of the student response questionnaire obtains results of 97% and the teacher's response is 100% with very practical criteria, (3) the effectiveness based on the assessment of student learning outcomes which get 87% with a very effective category. The conclusion is that the developed LKPD-assisted children's comic is stated to be valid, practical, and effective.

Keywords: Learning Media; Children's Comic Stories; Narrative Writing

Copyright (c) 2023 Nadya Metha Ananda, Kukuh Andri Aka, Ita Kurnia

✉ Corresponding author :

Email : methanadya08@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan seharusnya mampu menjadikan siswa lebih baik sesuai tujuan pembelajaran akan tetapi faktanya masih terdapat berbagai kendala dalam prosesnya. Salah satu masalah yang terjadi ialah demoralisasi. Demoralisasi merupakan dampak dari arus globalisasi dimana ditandai dengan menurunnya kondisi moral suatu bangsa. Hal inilah yang menyebabkan pemerintah menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dalam pendidikan guna mampu menumbuhkan rasa bangga akan bahasa persatuan negara yakni bahasa Indonesia. Dengan mempelajari bahasa Indonesia, peserta didik akan mampu paham akan bahasa Indonesia serta dapat menggunakannya dengan tepat (Zubaedi, 2014).

Menulis merupakan salah satu keterampilan Bahasa Indonesia yang digunakan untuk komunikasi dengan orang lain secara tidak langsung. Menurut Dalman (2012) menulis merupakan proses menghubungkan kata, kalimat, paragraf dan bab sehingga dapat dipahami oleh siswa. Namun dalam prakteknya keterampilan menulis siswa sebagian besar lemah, hal ini diketahui dari penelitian sebelumnya oleh Nilantira dan Rukmi (2019) bahwa kelemahan menulis siswa karena kurang adanya media, dimana siswa belajar menulis dari yang diterangkan oleh guru tanpa ada bentuk visualnya untuk membantu siswa dalam belajar. Sehingga guru dituntut untuk inovatif dalam mengembangkan sebuah media demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran menulis cerita.

Data lapangan yang dikumpulkan oleh peneliti juga mendukung pernyataan diatas dimana menurut hasil wawancara guru kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri dapat diketahui jika kemampuan menulis narasi siswa masih kurang. Hal ini dikarenakan guru tidak memakai media pembelajaran apapun saat mengajar. Sebagian besar siswa hanya mempergunakan buku sebagai media belajar sehingga siswa tidak memiliki pemahaman yang jelas akan cara menulis narasi yang menyebabkan siswa kesulitan menyusun kata dan kalimat. Selain masalah tersebut, guru juga memiliki beberapa permasalahan yang berkaitan dengan menulis. Beberapa masalah tersebut adalah: 1) penggunaan model pembelajaran belum efektif; 2) lingkungan sekitar tidak optimal untuk belajar; 3) media pembelajaran tidak efektif yang mengakibatkan motivasi siswa cenderung menurun.

Hasil evaluasi yang dilakukan di kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kediri turut mendukung permasalahan yang telah dipaparkan dimana diketahui bahwa hasil belajar menulis narasi siswa di tahun 2021 banyak yang tidak mencapai KKM dimana dari jumlah 36 siswa hanya 11 siswa dengan persentase 40% yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM dan dinyatakan telah mampu menulis narasi dengan baik, sedangkan 25 siswa lainnya dengan persentase 60% mendapatkan nilai dibawah KKM dan dinyatakan belum mampu menulis narasi dengan baik. Nilai Rata-rata yang diperoleh yakni 63,2 dengan nilai maksimal 85 dan minimal 55. Nilai hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mencapai tujuan belajar secara optimal. Berangkat dari masalah tersebut, peneliti berupaya memberikan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah media komik cerita anak dengan berbantuan LKPD untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.

Komik merupakan sebuah cerita yang dihubungkan dengan gambar kartun sehingga mampu menghibur pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2010). Komik digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu komik juga memiliki beberapa kelebihan dimana komik mampu membuat siswa tertarik dan mau memperhatikan pelajaran, komik memiliki isi ringkas yang membuat siswa mudah untuk memahami materi, komik menggunakan bahasa sederhana sehingga ringan untuk dibaca anak-anak, dan dengan adanya komik siswa dapat menambah perbendaharaan kata karena di dalam komik menggunakan warna yang membuat konsentrasi dan daya tangkap otak meningkat sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengingat huruf, kata bahkan kalimat dan menyimpannya dalam waktu yang lama. Hal ini sangat diperlukan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa (Febriandari 2015).

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Febriyandani dan Kowiyah (2021) yang menyatakan bahwa media komik interaktif berhasil digunakan pada pembelajaran dengan hasil uji validasi ahli media sebesar 91,6% dan hasil uji validasi ahli materi sebesar 90%. Selanjutnya penelitian dari Endah Priatiningsih (2022) yang menyimpulkan bahwa media komik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan

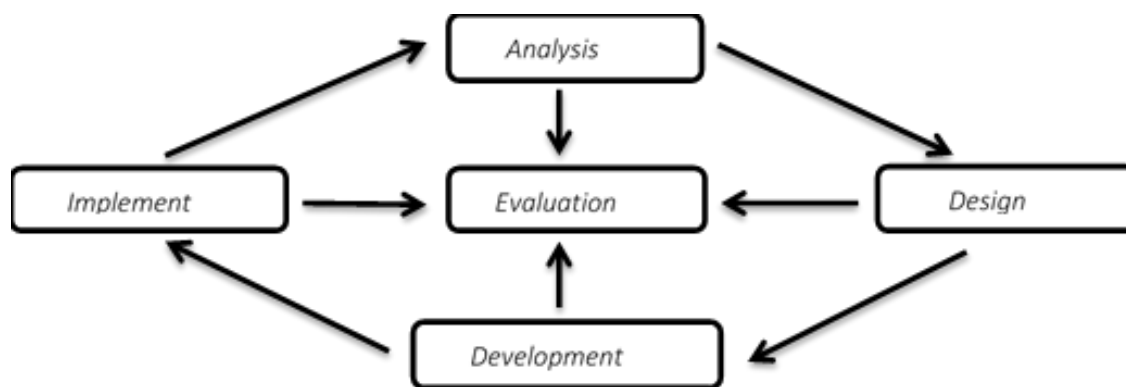
menulis narasi siswa dibuktikan dengan peningkatan nilai *posttest*. Selain itu, komik juga mampu memberikan motivasi kepada siswa dengan pendekatan saintifik yang digunakan dalam komik dimana siswa mampu mengeksplorasi media komik menjadi bentuk tulisan narasi. Berdasarkan pemaparan dapat diketahui bahwa media komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran.

Selain itu keaktifan siswa saat proses pembelajaran dirasa maksimal apabila pengembangan komik ditunjang dengan bantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hal ini mampu memberikan kemudahan bagi siswa dimana materi yang tidak ada pada media komik dapat dimuat di LKPD. Oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik cerita anak dengan bantuan LKPD. Media ini diharapkan mampu menunjang pembelajaran menulis narasi di kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri.

Berangkat dari permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti memberikan solusi dengan melakukan penelitian “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri”. Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan media komik cerita anak berbantuan LKPD.

METODE

Metode penelitian pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model yang dipilih peneliti untuk pengembangan media komik yaitu model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono model ADDIE terdiri lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Amir Hamzah, 2019).



Gambar 1. Model ADDIE
Sumber : Amir Hamzah (2019)

Produk dalam penelitian ini adalah media komik berbantuan LKPD untuk siswa kelas IV SD. Tujuan riset ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran komik berbantuan LKPD yang akan mendapatkan validasi produk dan uji coba produk.

Subjek dari penelitian ini adalah Ibu Rumiati, S.Pd selaku guru dan 30 siswa kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri untuk mendapatkan data penelitian dan validator ahli yang dilakukan oleh dua ahli yang meliputi ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd dan ahli materi yaitu Bapak Rian Damariswara, M.Pd. Instrument yang digunakan adalah angket (kuisisioner) dan soal evaluasi (post test). Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan serta respon guru terhadap media, sedangkan post test dari peserta didik untuk mengetahui keefektifan media.

Beberapa uji coba dilakukan pada penelitian ini yakni uji validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Desain uji kepraktisan dan keefektifan produk dilakukan dengan uji coba terbatas pada 10 siswa kelas IV dan uji coba luas pada 30 siswa kelas IV. Hasil uji coba akan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket dan soal tes dan kualitatif yang diperoleh dari hasil kritik serta saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan RnD dengan model ADDIE menurut teori Sugiyono terdapat lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, *Evaluate* (Amir Hamzah, 2019). Tahapan awal dimulai pada tahap *Analysis* dimana peneliti menganalisis masalah yang terjadi dan mencari sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut hasil observasi serta wawancara dengan narasumber guru kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode yang dianggap kuno yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan pembelajaran membosankan serta minat belajar siswa semakin menurun. Sehingga siswa tidak mampu memahami informasi atau materi secara jelas, terutama dalam materi menulis narasi. Sehingga dari permasalahan tersebut peneliti menemukan solusi untuk membuat sebuah media pembelajaran berbentuk komik cerita anak berbasis LKPD.

Tahap selanjutnya adalah tahap *Design* dimana peneliti merancang sebuah media pembelajaran komik yang diawali dengan melakukan *sketching* secara digital melalui aplikasi *Pixton*. Setelah tahap sketsa selesai, peneliti melakukan penyempurnaan bentuk melalui penajaman sketsa sebelumnya sehingga menjadi sebuah gambar yang kemudian akan disusun menjadi komik dengan susunan alur cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun desain media pembelajaran komik yang dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Media pembelajaran Komik
Desain Komik



Selanjutnya tahap *Develop* dimana dilakukan pengembangan media pembelajaran komik. Setelah produk jadi, produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran serta mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran sebelum disebarkan kepada siswa untuk dilakukan uji coba. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan produk. Ahli materi memberikan kritik dan saran merubah soal LKPD menjadi soal yang berbentuk *essay* dan untuk soal evaluasi dirubah dalam bentuk pilihan ganda. Sedangkan dari ahli media adalah merubah cover komik yang semula masih terlihat polos menjadi cover yang menarik. Selain itu saran revisi yang diberikan adalah memberikan nomor halaman pada komik sehingga mempermudah siswa untuk menemukan halaman bab yang ingin dibaca. Adapun hasil validasi yang diberikan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)
Uji ahli materi	96
Uji ahli media	89
Jumlah Skor	185
Rata-rata presentase penilaian Kategori	92,5

Hasil validasi ahli media dan ahli materi nilainya adalah sebesar 96% dan 89%. Hasil dari kedua validator akan di akumulasikan menjadi $V\text{-ah} = \frac{96+89}{2} = 92,5\%$. Pada kriteria ini dikatakan sangat valid (sangat baik untuk digunakan). Hal ini didukung dengan penelitian dari Efi Ika Febriandari (2015) yang memperoleh hasil validasi materi sebesar 81,2% dan komponen kelayakan bahasa sebesar 77,8% dengan kriteria baik untuk digunakan namun masih ada sedikit revisi.

Tahap selanjutnya adalah *Implement* dimana media yang dikembangkan akan diterapkan di sekolah. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (terbatas) 10 siswa, sedangkan uji coba lapangan (luas) 20 siswa dari kelas yang sama yakni kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri. Uji coba terbatas dan luas dilakukan guna mengetahui kepraktisan dari angket guru serta respon siswa dan keefektifan dari hasil *post test*. Pada uji terbatas ini sesuai dengan pedoman kepraktisan dalam media pembelajaran diperoleh hasil respon siswa sebesar 97% dan respon guru sebesar 100%, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis atau sangat layak digunakan. Sedangkan data hasil nilai evaluasi memperoleh hasil sebanyak 10 siswa mendapatkan nilai di atas KKM 75 yang memiliki rata-rata sebesar 87. Sehingga sesuai dengan pedoman keefektifan media pembelajaran komik dikatakan efektif dalam pembelajaran. Hasil uji coba luas pada 20 siswa kelas IV, diperoleh hasil respon siswa sebesar 97% dengan kriteria sangat valid. Sehingga diketahui jika media pembelajaran komik sangat praktis. Sedangkan data hasil nilai evaluasi yang diberikan kepada 20 siswa memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Fitri Dewi Wulandari	85	75	Tuntas
2	Iha Hizbah Muwaffiqoh	90	75	Tuntas
3	Melyano Afifudin	80	75	Tuntas
4	Moch.Nadhril Aiqon Zamzami	80	75	Tuntas
5	M.Alfin Zainul Ihsan	75	75	Tuntas
6	Mohammad Alfin Fauzi Khalifa	70	75	Tidak Tuntas
7	M.Bintang Thasbbit Anjaby	75	75	Tuntas
8	Muhammad Fahmi Zamzami	80	75	Tuntas
9	Muhammad Farhan Aqila	80	75	Tuntas
10	Muhammad Fauzul Mubin	95	75	Tuntas
11	Muhammad Indra Setiawan	100	75	Tuntas
12	Muhammad Nazril Ihsaan Ramadhan	75	75	Tuntas
13	Muhammad Salman Yauhi N	70	75	Tidak Tuntas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
14	Muhammad Wildan Azzam Alvairus	80	75	Tuntas
15	Nazila Ni'matussafari	85	75	Tuntas
16	Nia Anggraini	90	75	Tuntas
17	Niha Ihwatul Amalia	90	75	Tuntas
18	Nurul Hidayah Aina Ramadhani	90	75	Tuntas
19	Reyhan Rezkyaji Pratama	100	75	Tuntas
20	Sakila Danesh Batrisya	70	75	Tidak Tuntas
Jumlah		1660	-	-
Rata-Rata		83	-	-

Tabel 3 menunjukkan bahwa setelah 20 siswa menggunakan media pembelajaran komik dapat dilihat bahwa sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Ketuntasan tersebut berpedoman pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 75 . Dari hasil tersebut dapat dihitung rata-rata nilai sebesar 83 sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran komik efektif untuk digunakan.

Pembahasan

Produk media pembelajaran komik dengan materi kerangka karangan dan menulis narasi untuk siswa kelas IV merupakan produk dari penelitian ini. Adapun spesifikasinya sebagai berikut. (a) media pembelajaran komik memiliki 4 tema, diantaranya adalah terlambat sekolah, ujian sekolah, kesehatan, dan rasa menghormati guru. (b) media pembelajaran komik menggunakan gambar bervariasi yang diharapkan siswa dapat mudah memahami ketika membaca. (c) media pembelajaran komik memiliki ukuran kertas A5 yang sangat efektif dan efisien apabila hendak dibawa kemana-mana oleh siswa. (d) media pembelajaran komik memiliki alur cerita maju dan ringan untuk dibaca siswa kelas IV sehingga sangat mudah untuk dipahami. (e) media pembelajaran komik berbantuan LKPD yang berisi mengenai kegiatan-kegiatan yang berkaitan tentang keterampilan menulis siswa.

Kevalidan atau validitas dapat menyatakan apakah sebuah temuan atau media pengembangan telah sesuai dengan standar yang dijadikan sebagai pedoman. Dalam hal ini, media pembelajaran Komik cerita anak termasuk dalam media visual yang melibatkan penglihatan manusia melalui membaca dan memahami gambar yang disajikan. Pernyataan tersebut telah memenuhi syarat media pembelajaran menurut Asyhar (2015) yang membagi bentuk media pembelajaran menjadi media visual, media *audio*, media *audio-visual* dan multimedia. Penelitian ini diperoleh hasil rata-rata sangat valid sebesar 92,5% yang dinyatakan oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari Febriandari (2015) yang menghasilkan rata-rata validasi sebesar 94,5% dengan presentase sangat valid. Pada implementasi di lapangan dengan menerapkan media pembelajaran komik cerita anak pada saat penyampaian materi menulis narasi pada siswa kelas IV memperoleh perhatian penuh dari siswa, sehingga pembelajaran tersebut secara tuntas dan siswa dapat memahami maksud dan poin penting yang disampaikan.

Dengan adanya media komik banyak siswa yang tertarik dengan meminta secara langsung media tersebut. Siswa beranggapan dengan adanya media komik cerita anak yang digunakan, mampu memberikan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan hasil uji luas dimana siswa menghasilkan presentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Sesuai penelitian Febriandari (2015) yang memperoleh hasil kepraktisan sebesar 97,75% dengan kategori sangat praktis. Seperti yang diketahui bahwa materi menulis narasi bukanlah materi yang mudah untuk dipahami secara teori. Sehingga perlu adanya media perantara sebagai pembangun imajinasi siswa. Penyajian materi melalui media komik ini tidak hanya terpaku dengan bacaan melainkan terdapat gambar berwarna yang mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu komik juga dapat menambah perbendaharaan kata karena di dalam komik menggunakan warna yang membuat konsentrasi dan daya tangkap otak meningkat sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengingat huruf, kata bahkan kalimat dan menyimpannya dalam waktu yang lama. Hal tersebut menunjukkan adanya kesesuaian fakta lapangan dengan teori menurut Thorndike

(dalam Sudjana dan Rivai, 2010) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan perbendaharaan kata pembaca karena komik dikemas secara praktis dalam bentuk gambar berwarna yang membuat konsentrasi dan daya tangkap otak meningkat. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki oleh siswa akan membuat siswa lebih mudah dalam menulis narasi (Prasetyo 2012).

Keefektifan media komik yang dikembangkan ditunjukkan dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa dimana dalam hal ini siswa SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri menunjukkan semangat, peran aktif serta kemauan untuk mengerjakan soal evaluasi dengan sungguh-sungguh. Hal ini dibuktikan oleh hasil nilai evaluasi yang memiliki rata-rata sebesar 87%. Hal ini sama dengan penelitian dari Kurnia Indah Cahyani (2014) yang mendapatkan hasil presentase sebesar 86,96%. Sehingga sesuai dengan pedoman keefektifan media pembelajaran komik dinyatakan efektif untuk pembelajaran. Hasil ini menjadi bukti nyata bahwa keefektifan media pembelajaran komik cerita anak mampu meningkatkan keterampilan menulis dan memperoleh hasil yang memuaskan. Sehingga fakta tersebut berbanding lurus dengan penelitian terdahulu dari Priatiningsih (2022) yang menyatakan media komik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Prinsip pengembangan media komik adalah sebagai media penunjang proses pembelajaran. Media komik ini didesain untuk memberikan motivasi siswa pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih semangat untuk belajar.

Adapun keunggulan dari media pembelajaran menggunakan komik yaitu dapat digunakan untuk alat bantu belajar secara mandiri, mampu digunakan dimanapun dan kapanpun, komik sangat ringan dan mudah untuk dibawa dan komik mampu menarik minat siswa dalam membaca serta mudah untuk dibagikan. Sedangkan keterbatasan penelitian ini adalah komik terbuat dari bahan kertas sehingga gampang rusak, membutuhkan keahlian dalam proses pembuatan, dan pada pembuatannya cukup memakan waktu yang banyak.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah validitas media komik cerita anak berbantuan LKPD oleh para ahli memperoleh hasil yang sangat valid. Kepraktisan dari penilaian angket respon siswa dan guru dari uji terbatas memperoleh hasil presentasi sangat praktis. Keefektifan berdasarkan penilaian hasil belajar siswa yang memperoleh kriteria sangat efektif. Sehingga penelitian ini menyatakan bahwa komik cerita anak berbantuan LKPD valid, praktis, serta efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Literasi Nusantara.
- Arif, Rahman. 2018. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran TIK Berbasis Web Menggunakan Model Addie Untuk Siswa SMK."
- Arulan, D. B. 2013. *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 Minurul Huda Malang*. Malang.
- Asyhar, R. (2015). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Cahyani, Kurnia Indah, Kuswadi, dan K. (2014). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(10), 103–107.
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Rajawali Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Febriandari, E. I. (2015). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1(1), 115–123.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>

- 960 *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar - Nadya Metha Ananda, Kuku Andri Aka, Ita Kurnia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Kurniawan, Nurva. 2012. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Di SD Negeri 1 Dermagan Yogyakarta."
- Malladewi, M. .. &. Sukartiningsih Wahyu. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Melalui Jurnal Pribadi Siswa Kelas IV Di SD Negeri Balasklumprik i/434 Surabaya." *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya* 01((2)):1–11.
- Nilantira, J., & Rukmi, A. S. (2019). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 07(07), 3828–3838.
- Prasetyo, A. (2012). *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(2), 103–107.
- Priatiningsih, E., Widosari, A., & Juhana, J. (2022). Pengembangan Media Komik Foto untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 13–26. <https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2423>
- Shofiyatun, Nisak. 2015. "Analisis Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas Tujuh (VII) Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sudjana, N. dan R. A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2018. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardana, Andi. 2018. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran." *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI* 53(9):1689–99.
- Zubaedi. (2014). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.