

Perubahan perilaku belajar melalui penggunaan media komik Pada Siswa Sekolah Dasar

Sunandie Eko Ginanjar¹, Sutinah², Ginanjar Agung Jatmiko³, Hari Hermawan⁴

¹STIA Bagasasi, Bandung, Indonesia

²SD Negeri Sindangsari Cimahi, Cimahi, Indonesia

³SD Negeri 2 Karangtalun Kidul, Banyumas, Indonesia

⁴SD Negeri Nagrog, Bandung, Indonesia

Email: sunandie17@gmail.com

Submit
21 Februari 2023

Review
26 Mei 2023

Publish
31 Mei 2023

Abstrak

Pendidikan merupakan bekal yang sangat berguna bagi kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai tujuan untuk menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berperasaan, berkemauan, mampu berkarya, mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dasar merupakan langkah awal dalam menumbuhkan tujuan pendidikan tersebut dengan memperhatikan perkembangan anak. Secara operasional konkret. Perkembangan usia sekolah dasar masih berfikir secara konkrit dengan memerlukan benda-benda yang nyata untuk membentuk pemahaman. Kecerdasan gambar dan ruang (visual-spasial) merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, walaupun dengan kapasitas yang berbeda. Kecerdasan visual-spasial yaitu suatu kemampuan menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk gambar yang meliputi kepekaan terhadap bentuk, warna, garis, ruang, keseimbangan, dan hubungan antar unsur tersebut. Komik merupakan salah satu media nyata yang dapat menyampaikan pesan, sehingga dapat diadaptasi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik saat belajar melalui penggunaan media komik pada Sekolah Dasar. Metode penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Elliot yang memiliki beberapa siklus pelaksanaan. Hasil penelitian yang dihasilkan yaitu terdapat perubahan tingkat laku peserta didik yang dilihat dari hasil belajar siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap tahapan memiliki tingkat hasil belajar yang membaik, dan kondisi kelas yang kondusif dan aktif. Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan bahwa penggunaan komik secara berkala pada materi di sekolah dasar dapat mengubah perilaku peserta didik secara efektif dan hasil belajar dapat meningkat.

Kata Kunci: operasional konkret, perubahan perilaku, media komik

Abstract

Education is a very useful provision for human life. Education has the goal of making human beings who believe and have faith in God Almighty, have feelings, will, be able to work, be noble, healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, and become democratic and responsible citizens. Basic education is the first step in cultivating these educational goals by paying attention to child development. Concretely operational. The development of elementary school age is still thinking concretely by requiring real objects to form understanding. Image and spatial intelligence (visual-spatial) is one of the intelligences possessed by every student, although with different capacities. Visual-spatial intelligence is the ability to express ideas and imagination in the form of images which include sensitivity to shape, color, line, space, balance, and the relationship between these elements. Comics are one of the real media that can convey messages, so that they can be adapted in learning. The purpose of this study is to determine changes in students' behavior when learning through the use of comic media in elementary schools. The research method used is using the Classroom Action Research (CAR) method with the Elliot model which has several implementation cycles. The results of the research produced were that there were changes in the behavior level of students as seen from the learning outcomes of cycle I, cycle II, and cycle III. Each stage has an improved level of learning outcomes, and conducive and active class conditions. Based on the results of the study, it was stated that the regular use

of comics in elementary school material can change students' behavior effectively and learning outcomes can increase.

Keywords: *concrete operations, behavior change, comic media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bekal yang sangat berguna bagi kehidupan manusia. Adanya pendidikan yaitu untuk memberikan fasilitas dalam meningkatkan kemampuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Sujana, I. W. C. (2019) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam tujuan Negara Indonesia, yaitu menciptakan generasi yang berakhlak mulia serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional mempunyai beberapa jenis pendidikan, salah satunya pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan lembaga pendidikan yang memiliki legalitas dari pemerintah, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Amrullah, M.K. *et al.* 2021). Sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang ditempuh oleh peserta didik dalam menjalani pendidikan. Adanya pendidikan dasar yaitu untuk memberikan pelayanan bagi peserta didik dalam mendapatkan berbagai pengetahuan dasar, keterampilan, serta sikap yang diharapkan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan dasar merupakan landasan untuk menjalankan pendidikan formal selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia pendidikan peserta didik

Peserta didik sekolah dasar memiliki rata-rata usia 7-12 tahun. Pendekatan yang digunakan pun memerlukan kesesuaian dengan perkembangan usia tersebut. Adapun teori yang menjelaskan perkembangan seseorang yang dikemukakan oleh Piaget yaitu perkembangan anak sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkrit. Sakhazuroh, U.M. (2020) dari hasil penelitiannya yang mengacu pada teori piaget bahwa dapat diketahui perkembangan kognitif tahap operasional konkret terjadi pada anak usia 7-11 tahun dengan ciri-ciri yaitu: anak sudah bisa berfikir logis, rasional, ilmiah dan objektif terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, bukan yang bersifat abstrak atau khayal. Proses pembelajaran harus dikontekstualisasikan dalam kehidupan nyata, misalnya dengan menghadirkan contoh langsung dari materi yang dipelajari (modeling) dan melakukan praktek langsung (eksperimen). Perkembangan usia sekolah dasar masih berfikir secara konkret, dimana pendekatan pembelajaran memerlukan benda-benda yang konkret untuk membentuk pemahaman peserta didik. Media konkret merupakan media yang dapat menambah pengalaman siswa melalui aktifitas sendiri pada suatu yang sebenarnya (Saputro, K.A. *et al.* 2021). Selain itu, adanya benda-benda konkret akan memberikan semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai kapasitas kecerdasan yang berbeda-beda.

Kecerdasan gambar dan ruang (visual-spasial) merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, walaupun dengan kapasitas yang berbeda. Namun berdasarkan perkembangan usia sekolah dasar yang berfikir konkret sudah seharusnya memfasilitasi peserta didik dengan memberikan pembelajaran yang menggunakan kecerdasan tersebut. Kecerdasan visual-spasial yaitu suatu kemampuan menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk gambar yang meliputi kepekaan terhadap bentuk, warna, garis, ruang, keseimbangan, dan hubungan antar unsur tersebut (Damayanti, W.F., *et al.* 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa guru masih kurang dalam membimbing peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang ada pada buku tematik. Sehingga peserta didik kurang memahami konsep materi yang ada, situasi belajar yang kurang kondusif, peserta didik dibarisan belakang yang acuh dan sibuk dengan kegiatannya sendiri, serta hanya beberapa peserta didik yang memerhatikan. Oleh karena itu untuk menumbuhkan kecerdasan visual-spasial anak memerlukan pengembangan media pembelajaran bergambar yang utuh.

Banyak media pembelajaran yang memiliki gambar untuk penyampaian materi, salah satu yang relevan dengan hasil observasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Komik sebagai media intruksional edukatif mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Selain sederhana, media komik memiliki gambar yang utuh sesuai dengan penyampaian materi yang akan disampaikan. Disisi lain, usia sekolah dasar kelas IV merupakan perkembangan anak yang sesuai dengan media komik. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian dari Ruiyat, S.A. *et al.* (2019) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik yang mendapatkan hasil positif. Komik yang digunakan sangat membantu terhadap perubahan perilaku terutama pada keterampilan berbicara peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Nagrog Kabupaten Bandung serta studi pustaka perkembangan anak sekolah dasar di kelas IV, penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui perubahan perilaku tentang kecondusifan belajar dan keaktifan peserta didik saat belajar dengan menggunakan media komik. Maka penelitian ini berjudul "Perubahan Perilaku Saat Belajar Melalui Penggunaan Media Komik pada Sekolah Dasar".

METODE

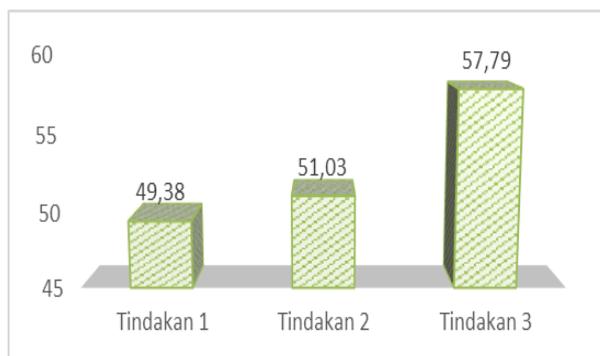
Metode penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis kualitatif. Mustafa *et al.* menyebutkan bahwa Metode PTK sendiri merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran atau belajar mengajar (dalam Abdillah, L.A. 2021). Metode PTK yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah perkembangan atau perubahan perilaku saat belajar dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Adapun siklus yang terdapat pada PTK yang dilakukan terdiri dari Siklus I yang akan memperoleh data tentang tingkah laku awal dan hasil belajar peserta didik dalam belajar sebelum menggunakan media komik, Siklus II yang akan menghasilkan data tentang perilaku dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komik, dan Siklus III akan menghasilkan data secara konkrit saat belajar menggunakan media komik dari awal hingga akhir. Setiap tahapan Siklus terdapat beberapa tindakan sebagai bentuk pencapaian dalam hasil belajar. Setiap Siklus memiliki tiga tindakan. Metode ini dapat meningkatkan kualitas atau pembelajaran yang dilakukan karena memperhatikan setiap tindakan dari setiap Siklus. Metode PTK tersebut diadaptasi dengan Model Penelitian Elliot. Model Elliot yang digunakan karena terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan penelitian. Susilo, S.V. (2015) menyebutkan bahwa Model penelitian Elliot merupakan model penelitian pada PTK yang lebih rinci karena memiliki beberapa tindakan dari setiap Siklusnya. Berikut merupakan hasil penelitian dengan tahapan model Elliot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari tahapan siklus, siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dijelaskan pada deskripsi sebagai berikut.

Siklus I

Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM yaitu 70,00. Siklus I tindakan I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 49,38 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 8, pada tindakan 2 nilai rata-rata naik menjadi 51,03 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 16, sedangkan untuk tindakan 3 rata-ratanya juga mengalami peningkatan yakni menjadi 57,79 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 8. Hasil penelitian yang dihasilkan pada siklus I dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Siklus I

Hasil observasi terkait perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran pada siklus I dengan tiga tindakan dapat dilihat dari Tabel 1. sebagai berikut.

Tabel 1.
Hasil Siklus 1

Skor	Kategori	Tindakan 1		Tindakan 2		Tindakan 3	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
86 – 100	Kondusif Sangat Baik	2 Siswa	-	3 Siswa	-	4 siswa	-
70 – 85	Kondusif Baik	9 Siswa	-	10 Siswa	-	11	-
56 – 69	Cukup Kondusif	-	4 Siswa	-	4 Siswa	-	5 siswa
40 – 55	Kurang Kondusif	3 siswa	1 Siswa	2 siswa	1 Siswa	1	-
<40	Sangat Kurang Kondusif	-	6 Siswa	-	5 Siswa	-	4 siswa
	Jumlah	14 Siswa	11 Siswa	15 Siswa	10 Siswa	16 siswa	9 siswa
	Persentase	56%	44%	60%	41%	64%	36%

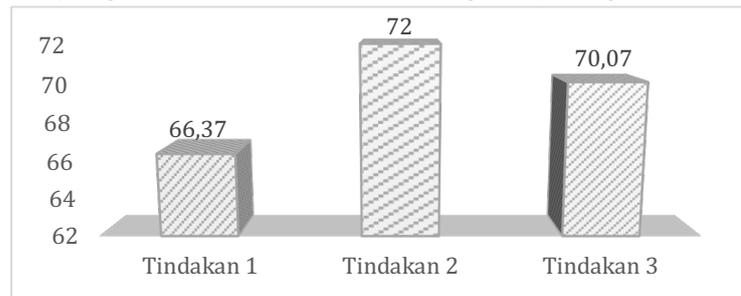
Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa kondisi pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik masih belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti, karena terlihat dari kondusifitas peserta didik yang masih dibawah KKM yang telah ditetapkan peneliti yaitu 70%. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa permasalahan seperti media pembelajaran yang digunakan masih memerlukan perbaikan, seperti gambar, warna, jumlah komik, dan kejelasan dalam komik. Arsyad (Levie & Lentz) bahwa terdapat tiga fungsi media pembelajaran visual yaitu sebagai Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sebagai Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Sebagai Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (dalam Yuiarty, N. & Purwanto, Y.S. 2019). Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik perlu memerhatikan desain visual dan pengelolaan kelas yang baik.

Siklus II

Hasil siklus II rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan penurunan pada setiap tindakannya. Dari siklus I sampai siklus II tindakan 2 nilai rata-rata hasil belajar mengalami

peningkatan, namun pada siklus II tindakan 3 nilai rata-rata hasil belajar mengalami penurunan. Setelah dianalisis salah satu faktor penyebab penurunan tersebut yakni siswa masih belum bisa membedakan perubahan kenampakan bumi yang diakibatkan oleh gelombang air laut dengan perubahan kenampakan bumi yang di akibatkan oleh bulan. Siklus II tindakan 1 nilai rata-rata yang diperoleh adalah 66,37 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 8, pada tindaan 2 nilai rata-rata naik menjadi 72,00 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 36, sedangkan pada tindakan 3 nilai rata-rata menjadi 70,07 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 24.

Pada siklus II siswa sudah mulai mengikuti alur pembelajaran dengan baik, hal tersebut dilihat dari hasil belajar yang mampu merangkum materi pada komik. Tahap ini masih terdapat perilaku peserta didik yang mengganggu teman lainnya. Hasil belajar peserta didik berikut merupakan hasil siklus II yang disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Siklus II

Hasil observasi terkait perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran pada siklus II dengan tiga tindakan dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Siklus II

Skor	Kategori	Tindakan 1		Tindakan 2		Tindakan 3	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
86 – 100	Kondusif Sangat Baik	3 Siswa	-	4 Siswa	-	4 siswa	-
70 – 85	Kondusif Baik	12 Siswa	-	12 Siswa	-	11	-
56 – 69	Cukup Kondusif	-	4 Siswa	-	4 Siswa	-	5 siswa
40 – 55	Kurang Kondusif	2 siswa	2 Siswa	2 siswa	1 Siswa	2 siswa	2 siswa
<40	Sangat Kurang Kondusif	-	2 Siswa	-	2 Siswa	-	1 siswa
	Jumlah	17 Siswa	8 Siswa	18 Siswa	10 Siswa	17 siswa	9 siswa
	Persentase	68%	32%	72%	28%	68%	32%

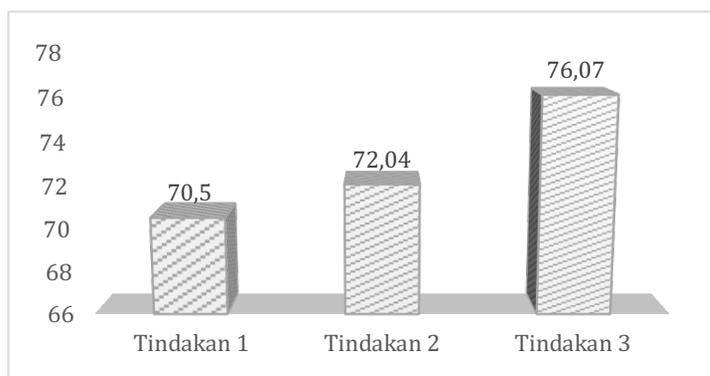
Berdasarkan hasil belajar dari siklus II terdapat beberapa peningkatan dan penurunan yang terjadi. Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dalam kondusifitas peserta didik dalam belajar, namun pada siklus II ke siklus III mengalami penurunan. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa faktor permasalahan, seperti kurang kondusif, tidak menyimak aturan belajar, masih mengganggu teman lainnya. Hakim, N., & Sholihah, I. (2022) menyebutkan beberapa faktor dari hasil penelitiannya bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dalam menggunakan komik, yaitu kecakapan dasar seperti membaca, menggunakan alat, dan pengetahuan awal, dan

gaya belajar peserta didik yang kompleks. Oleh karena itu guru harus mampu mengelola kelas dengan baik dalam menggunakan media komik pada pembelajaran.

Siklus III

Hasil Siklus III yang dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan disetiap tindakannya. Siklus III tindakan 1 memperoleh nilai rata-rata dari 30 siswa sebesar 70,5, pada tindakan 2 dengan rata-rata 72,04, pada tindakan 3 perolehan nilai rata-rata sebesar 76,07. Rata-rata pada setiap tindakan pada siklus III telah melampaui KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Nagrog yakni sebesar 70.

Selama pelaksanaan penelitian dan temuan yang telah dipaparkan dan direfleksikan pada siklus tiga salah satu diantaranya temuan tersebut ialah siswa sudah menunjukkan adanya suatu kemampuan memahami isi komik dan sangat tertarik terhadap media komik yang dibawa oleh peneliti. Tentunya dengan menunjukkan ketertarikan belajar dengan menggunakan media komik ini menunjukkan pula kecerdasan visual spasial siswa yang sangat baik. Berikut merupakan hasil belajar dari siklus III yang terdapat beberapa tindakan yang disajikan dalam bentuk gambar diagram.



Gambar 4. Hasil Siklus III

Hasil observasi terkait perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran pada siklus III dengan tiga tindakan dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. Siklus III

Skor	Kategori	Tindakan 1		Tindakan 2		Tindakan 3	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
86 – 100	Kondusif Sangat Baik	4 Siswa	-	5 Siswa	-	6 siswa	-
70 – 85	Kondusif Baik	12 Siswa	-	12 Siswa	-	13 siswa	-
56 – 69	Cukup Kondusif	-	4 Siswa	-	4 Siswa	-	5 siswa
40 – 55	Kurang Kondusif	2 siswa	2 Siswa	2 siswa	2 Siswa	1 siswa	-
<40	Sangat Kurang Kondusif	-	1 Siswa	-	-	-	-
	Jumlah	18 Siswa	7 Siswa	19 Siswa	6 Siswa	20 siswa	5 siswa
	Persentase	72%	28%	76%	24%	80%	20%

Berdasarkan hasil siklus III tersebut dapat dilihat bahwa perubahan perilaku peserta didik sudah sesuai dengan yang diharapkan, yakni dapat mengikuti pembelajaran dengan kondusif dengan baik, menggunakan komik dengan baik, tidak mengganggu teman lainnya, aktif

dalam bertanya. Tindakan yang dilakukan dari siklus III terdapat kenaikan yang baik dan diatas KKM kondusifitas yang ditetapkan. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian dari Subroto, E.N. *et al.* (2020) yang berjudul Efektifitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika bahwa komik dapat membantu proses pembelajaran yang efektif dan memberikan motivasi belajar peserta didik, ketertarikan dalam belajar, dan aktif dalam berpendapat. Sehingga pada siklus III terlihat minimalis kendala, kendala yang muncul hanyalah kemampuan peneliti dalam mengelola kelas, penguatan materi perlu ditingkatkan guna memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam perubahan perilaku siswa melalui penggunaan komik pada Sekolah Dasar dapat dikatakan berhasil karena terdapat peningkatan kondusifitas yang positif dari tindakan dan siklus yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku peserta didik dapat berubah menjadi kondusif dan aktif dengan menggunakan media komik pada peserta didik kelas IV. Perubahan perilaku pada siklus I banyak peserta didik yang tidak kondusif dan mempunyai dunianya sendiri, hal tersebut dilihat dari hasil belajar dan observasi kondusifitas. Pada Siklus II peserta didik mulai mengikuti arahan peneliti dan mulai aktif sebagian, hal tersebut dilihat dari hasil belajar dan kondusifitas yang mulai meningkat walaupun masih ada penurunan pada tindakan tiga. Pada siklus III peserta didik secara keseluruhan sudah mengikuti arahan peneliti dan kondusif dalam belajar menggunakan komik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar serta indikator kondusifitas yang terus meningkat.

SARAN

Berdasarkan hasil diketahui penggunaan komik dapat merubah perilaku belajar peserta didik. Gambar dan teks yang terdapat dalam komik mampu memfasilitasi kecerdasan visual peserta didik. Karakteristik komik tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik dimana pada usia tersebut dekat dengan gambar-gambar maupun kartun yang sering mereka lihat. Namun penelitian hanya memfokuskan terhadap gaya belajar visual saja sehingga bagi peserta didik yang mempunyai gaya belajar audio akan kurang terfasilitasi. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mengembangkan komik yang dibuat dalam bentuk digital. Pemilihan komik digital selain melihat kesesuaian dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga mampu memasukan unsur-unsur yang sebelumnya tidak ada di komik cetak. Komik tersebut mampu memunculkan unsur audio bagi pembacanya sehingga diharapkan nantinya dapat memfasilitasi peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual maupun audio atau bahkan audio visual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SD Negeri Nagrog, Bapak dan ibu guru serta staf SD Negeri Nagrog dan Peserta didik kelas IV SD Negeri Nagrog.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). Pengertian Penelitian Tindakan Kelas. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Amrullah, M. K., & Islamy, M. I. (2021). Moderasi Beragama: Penanaman Pada Lembaga Pendidikan Formal Dan Nonformal. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 9(02), 57-69.
- Damayanti, W. F., Iskandar, R. S. F., & Safitri, P. T. (2022, September). Pengaruh Kecerdasan Visual-Spasial Dan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 22-29).
- Hakim, N., & Sholihah, I. (2022). Implementasi Media Komik dalam Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Siswa MI Al-Hidayah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 176-191.

- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan bercerita menggunakan komik elektronik tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518-526.
- Sakhazuroh, U. M. (2020). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret dalam Pembelajaran Berbasis Otak* (Doctoral dissertation, IAIN PEKALONGAN).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
- Susilo, S. V. (2015). Cooperative Learning make a match dalam pembelajaran reading comprehension di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135-141.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuiarty, N., & Purwanto, Y. S. (2019). Media Gambar Dalam Pembelajaran Speaking (Penelitian Tindakan Kelas Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Di Politeknik Piksi Ganesha Bandung). *Adhum: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Ilmu Administrasi dan Humaniora*, 9(1), 31-44.