

Utilization of Digital Comics Media and Images on Students' Science Learning Outcomes In Elementary School

Ayu Azimatul Maghfiroh, Bagas Riyadi, Dita Nofiyanti

Universitas Sebelas Maret
ayuazimatulmaghfiroh@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

Education is an activity that plays an important role in making life better. Education in today's modern era determines the quality of educational outcomes. One of the supporting processes in education is by using the use of technology. The purpose of this study was to clarify the use of digital comic media and images to determine whether there is an influence on students' learning outcomes in elementary school science. The use of technology in education is very important because it can support a more effective and efficient learning process. The use of this technology, for example, the use of media in the form of digital comics and pictures. In this study, researchers used a qualitative approach with the literature review method, took different theories and different types of research papers conducted in previous journals, and drew conclusions based on the journals they reviewed. Based on the research results, it was found that the use of digital comic media and images can have a significant impact on learning outcomes and support continuity in the science learning process in elementary schools. The use of digital comic media and images in science learning can increase student motivation and learning outcomes, as well as make learning more interesting.

Keywords: *learning technology, digital comics, pictures, science*

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berperan penting dalam membuat kelangsungan hidup semakin lebih baik. Pendidikan di era modern sekarang ini menentukan kualitas hasil pendidikan. Salah satu proses penunjang dalam pendidikan yaitu dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperjelas pemanfaatan media komik digital dan gambar dari ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting karena dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi tersebut misalnya penggunaan media berupa komik digital dan gambar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode literature review, mengambil teori yang berbeda dan jenis makalah penelitian yang berbeda yang dilakukan pada jurnal sebelumnya, dan menarik kesimpulan berdasarkan jurnal yang mereka ulas. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa penggunaan media komik digital dan gambar dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dan mendukung kesinambungan dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penggunaan media komik digital dan gambar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata kunci: *teknologi pembelajaran, komik digital, gambar, IPA*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan peserta didik yang beraneka ragam agar secara kreatif dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi. Karena tanpa perencanaan kegiatan pembelajaran yang baik, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik (Hazari, 2020). Pembangunan dan kesejahteraan material bangsa sangat bergantung pada kemampuan bangsa dalam bidang ilmu pengetahuan, karena ilmu pengetahuan merupakan basis dari teknologi, yang biasa disebut tulang punggung pembangunan. Inti dari teknologi adalah sains. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki dampak penting karena berkaitan erat dengan kelangsungan hidup manusia.

Mempelajari mata pelajaran IPA di sekolah dasar, siswa mengetahui bagaimana memanfaatkan alam dalam kehidupannya dan mencintai lingkungannya. Ketika mempelajari IPA, siswa harus secara kritis memecahkan berbagai masalah, menemukan metodenya sendiri dan mencari pengetahuannya sendiri. Sehingga pembelajaran mata pelajaran IPA bermanfaat bagi siswa dalam mengenalkan konsep-konsep baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pernyataan ahli bahwa ada lima domain utama dalam pembelajaran IPA yaitu domain konsep, proses, kreativitas, sikap dan aplikasi. Sains atau kajian sains memiliki pembahasannya sendiri, yang berkontribusi terhadap wajah problematika pendidikan di negara kita. Banyak permasalahan yang dihadirkan ke media, namun kurangnya inovasi guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tidak menyebabkan perubahan dan peningkatan prestasi belajar IPA. Selain itu, pemikiran yang serius harus diberikan pada penyediaan bahan belajar. Guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan media ajar yang sesuai dengan materi ajar dan aspek psikologis siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran mata pelajaran IPA, terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi berbagai permasalahan tersebut, antara lain: faktor pertama, guru kurang memahami materi ajar, sehingga guru sulit untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Faktor lain, guru mengalami kesulitan dalam memilih dan menggunakan media ajar sesuai dengan materi yang diajarkan, yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar IPA. Untuk membangunkannya, diperlukan solusi dan inovasi dalam pendidikan sains. Guru hendaknya meningkatkan minat belajar siswa agar hasil belajarnya meningkat. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan, misalnya dengan menggunakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan bantuan lingkungan belajar yang menarik, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran yang dihasilkan juga lebih bermakna.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong semakin banyak upaya pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru diharapkan mengetahui bagaimana menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan akhirnya menjadi terbiasa dengannya. Alternatif penggunaan kartun dan gambar digital dalam pembelajaran IPA dapat mengatasi kinerja dan minat belajar siswa yang kurang baik. Media komik digital adalah visualisasi sebuah cerita dalam bentuk gambar kartun yang terstruktur dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer (Yasa & Chrisyarani, 2018). Media gambar adalah media pendidikan yang dapat menampilkan gambaran tentang situasi tertentu di masa lalu atau masa yang akan datang. Materi-materi yang abstrak yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas dapat dihadirkan dengan hadirnya media visual.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah literature review. Literature review adalah salah satu metode ilmiah yang digunakan dalam sebuah penelitian yang berpusat pada sebuah topik tertentu yang memberikan gambaran tentang perkembangan topik yang diangkat (Cahyonoet al., 2019). Pada metode ini, peneliti mencari literatur dengan menggunakan Crossref. Pada tahap awal pencarian artikel diperoleh 100 jurnal atau artikel dari tahun 2015-2022 dengan menggunakan keyword atau kata kunci "Pemanfaatan media komik digital dan gambar terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar". Hasil pencarian jurnal atau penelitian yang teridentifikasi tersebut, peneliti belum melakukan eksplorasi mengenai relevansi jurnal atau artikel tersebut dengan penelitian yang dilakukan. Dari jumlah tersebut peneliti hanya mengambil 10 jurnal atau artikel dimana 4 jurnal atau artikel yang memiliki relevansi tinggi, 4 jurnal atau artikel yang memiliki relevansi cukup, dan 2 jurnal atau artikel yang memiliki relevansi kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berperan penting dalam membuat kelangsungan hidup semakin lebih baik. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara."(Hazari, 2020). Teknologi di dalam pendidikan merupakan hal yang penting, bagi siswa untuk pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan prestasi dan potensi siswa. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi siswa untuk mengontrol kegiatan belajar siswa (Syarif, Izuddin, 2012 dalam Zabir, 2018). Penggunaan teknologi tersebut misalnya penggunaan media berupa komik digital dan gambar .

Pengertian komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (2005:64). Media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer. Pemanfaatan media komik digital dan gambar dalam pembelajaran IPA dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Keunggulan penggunaan media komik dalam pembelajaran ialah pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa.

Komik dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa (Yasa & Chrisyarani, 2018). Berdasarkan penelitian tersebut didukung juga dengan adanya media komik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai

gain skor sebesar 0,55 (sedang); hasil belajar ranah kognitif dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang); dan meningkatkan hasil belajar ranah afektif dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang).

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS 16. Diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah Dasar. Komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa pendapat.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan: 1. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya; 2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; 3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain; 4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu (Riwanto & Wulandari, 2018).

Komik dapat mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkret dari suatu materi ajar yang terkadang tidak bisa dihadirkan langsung dalam pembelajaran. Komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak karena kemasan komik lebih menarik daripada materi ajar biasa (Riwanto & Wulandari, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmetadan Candra Dewi dengan Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini berbasis nilai karakter dengan mengadaptasi dari model pengembangan Warsito. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu total skor angket uji coba rata-rata guru kelas V SD pada media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter yaitu 84,17 % dan dinyatakan sangat valid.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE, sehingga data yang diperoleh sudah berdasarkan dari penelitian yang relevan (Ayu et al., 2021). Dengan hasil penelitiannya adalah media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 5, No. 1, Tahun 2021, pp. 115-121 117 Sri Ayu Cahya Pinatih/ Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA kepada siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar serta karakter peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan media komik IPA

Nana Sudjana mengungkapkan keunggulan pembelajaran melalui media komik sebagai berikut: Pertama, membuat siswa tertarik untuk belajar. Membuat membaca menjadi menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kedua, mengembangkan kosakata dan keterampilan membaca. Semakin sering dan semakin banyak siswa membaca komik, semakin banyak kosakata yang bisa bertambah. Ketiga, meningkatkan minat baca. Komik adalah bacaan yang menyenangkan untuk membuat siswa tertarik membaca tanpa guru harus meyakinkan mereka. Ada beberapa keuntungan pembelajaran melalui media komik, yang dijelaskan Daryanto (2012:127) antara lain: pertama, meningkatkan penguasaan kosakata. Siswa yang

menyukai kartun cenderung memiliki kosakata yang lebih banyak dibandingkan siswa yang tidak menyukai kartun. Kedua, pertunjukan memiliki elemen visual yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional. Ketiga, kartun diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

Media gambar atau foto merupakan salah satu media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar atau foto sebagai media grafis, kehadirannya membuat cerita menjadi lebih jelas. Oleh karena itu, gambar/foto yang ditampilkan harus menceritakan sebuah cerita di antara peristiwa-peristiwa tertentu dan bersifat representatif. Misalnya untuk menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah Indonesia yaitu foto-foto peristiwa sejarah Perang Kemerdekaan Indonesia, foto para pahlawan yang gugur di medan perang, dll. Dari pendapat beberapa ahli mengenai definisi media visual dapat dipahami bahwa media visual adalah media grafis yang menggambarkan suatu peristiwa tertentu dan digunakan dalam pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat mengatasi ruang, jarak dan waktu seperti dalam pembelajaran. masa lalu. dan di masa depan.

Media gambar atau fotografi sebagai media pendidikan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media gambar atau fotografi adalah: Pertama, bersifat khusus representatif, yaitu dapat menampilkan objek secara realistik atau sesuai dengan citra dan objeknya. Kedua, dapat melampaui ruang dan waktu. Misalnya saat belajar sejarah, siswa tidak perlu datang langsung ke tempat untuk belajar tentang candi-candi bersejarah, tetapi hal ini dapat diatasi dengan menunjukkan gambar atau foto candi-candi tersebut. Ketiga, mungkin mengatasi keterbatasan temuan kami. Misalnya pada saat belajar geografi, siswa mempelajari luas daratan Indonesia agar siswa dapat menjiplak gambar-gambar yang mewakili negara Indonesia dengan menggunakan peta. Ketiga, dapat menjelaskan masalah dengan cara yang tidak hanya verbal. Keempat, murah, mudah diperoleh, dan mudah digunakan.

Selain beberapa kelebihan media gambar, kelemahan media gambar juga antara lain: pertama, ketahanan. Gambar yang dicetak dalam bentuk kertas mudah rusak sejalan dengan seringnya penggunaan media. Kedua, Penyimpanan. Karena media gambar tidak diproyeksikan maka dalam penyimpanannya bisa menjadi sebuah masalah. Ketiga, Mungkin terlalu kecil untuk dilihat oleh grup. Kelemahan media gambar yang tidak diproyeksikan kurang sesuai apabila digunakan oleh siswa dengan jumlah yang banyak. Keempat, dua dimensi. Media gambar merupakan media visual dua dimensi yang hanya bisa menampilkan hanya dari satu sudut pandang. Persamaan dan Perbedaan Media Komik dan Media gambar Media pembelajaran gambar dapat disajikan dalam bentuk : (1) Poster; (2) Kartun; (3) Komik; (4) Gambar Fotografi; (5) Slide; (6) Bagan; (7) Diagram. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu dari jenis-jenis media gambar. Dijelaskan bahwa komik adalah media pembelajaran berbentuk gambar selain kartun yang juga bersifat unik. Bedanya, pada komik terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaiannya). Komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam bentuk gambar, karena komik sangat akrab dengan keseharian siswa.

Mata pelajaran IPA memberikan sumbangsih atau berkontribusi pada pendidikan masa depan dan pengembangan pribadi anak-anak. Keterlibatan siswa di dalam mengikuti pembelajaran IPA sangat penting, karena IPA memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan, membuka wawasan, dan menggunakan

berbagai teknologi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Wardani & Syofyan, 2018).

Pembelajaran dengan menggunakan media komik digital lebih efektif dibandingkan dengan media gambar. Dengan demikian hasil belajar IPA dengan media komik digital lebih baik dibandingkan dengan media gambar. Penggunaan media komik digital dan gambar dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dan mendukung kesinambungan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan ide. Penggunaan media komik digital dan gambar dapat membantu dalam menyampaikan konten pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan. Kehadiran media komik digital dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

SIMPULAN

Penggunaan media komik digital dan gambar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang), hasil belajar ranah kognitif dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang), dan hasil belajar ranah afektif dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 16, diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik dengan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital dan gambar dapat dianggap efektif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga disarankan untuk para guru menggunakan media komik digital dan gambar pada saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hazari, G. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu.
- Octavianingrum, A., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Pada Materi Alat Pernapasan MakhluK Hidup. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 139–148. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/view/>
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Teknodika*, 13(2).
- Putri, F. Z. A. D., Elsa, M., Peratiwi, N. C., & Syofyan, H. (2021). Literatur Review: Analisis Artikel Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 4).
- Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 170–178

- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>.
- Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Universitas Negeri Makassar*, 1(1), 1–6.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Dlgital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD. *Seminar Nasional Multidisiplin, September*, 92–95.