

Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif

Lisnani *, Aan Feriansyah

Program Studi PGSD, Universitas Katolik Misi Charitas, Palembang,

*Corresponding author: lisnani@ukmc.ac.id

ABSTRACT

Thematic comics are one of the interesting learning media for students. This study aims to determine the effect of thematic comic media on cognitive value learning outcomes. The research was conducted in one of the public elementary schools in Palembang. This research is a quantitative-research with a true-experimental design type, posttest-only control design. The sampling technique used is saturated sampling with the type of probability sampling. The samples used were class II A and class II B. This study used an experimental method with data collection techniques used in this study were interviews, documentation and tests. Data were analyzed using data normality test, homogeneity test, validity test, reliability test and independent sample t-test. The results showed that there was an influence on the cognitive value of students after using thematic comic media, this was indicated by the significant influence of cognitive values on second grade students in one of the public elementary schools in Palembang.

Keywords: Cognitive learning outcomes, thematic comics, learning media

ABSTRAK

Komik tematik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik tematik terhadap hasil belajar nilai kognitif. Penelitian dilakukan di salah satu SD Negeri di Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe desain true-experimental, posttest-only control design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan jenis probability sampling. Sampel yang digunakan yaitu kelas II A dan kelas II B. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan tes. Data dianalisis menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas, uji validitas, uji reliabilitas dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pada nilai kognitif peserta didik setelah menggunakan media komik tematik, hal ini ditunjukkan dengan adanya pengaruh nilai kognitif yang signifikan pada peserta didik kelas II di salah satu SD Negeri di Palembang.

Kata Kunci: Hasil belajar kognitif, komik tematik, media pembelajaran

Pendahuluan

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep (Kadir & Asrohah, 2015: 6; Hidayah, 2015). Berdasarkan hasil wawancara guru kelas II SD Negeri Gantiwarno dapat dikatakan bahwa nilai kognitif pada kelas II SD Negeri Gantiwarno masih banyak nilai yang rendah terutama terkait dengan pembelajaran tematik.

Rendahnya hasil pembelajaran tematik ini terkait dengan penilaian di dalam pembelajaran tematik (Luqianingrum, & Zulfiati, 2020: 114) dan guru belum menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu sebagai pembelajaran yang efektif (Widodo, 2017; Widodo, Darhim, & Ikhwanudin, 2018; Widodo, Prahmana, Purnami, & Turmudi,



2017; Widodo & Wahyudin, 2018). Maka, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjadi perantara dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya (Nurseto, 2011). Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik.

Komik menjadi salah satu media yang menarik yang dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari dalam kehidupan nyata (Guntur, dkk., 2017: 44). Komik tidak hanya dapat dinikmati oleh pecinta komik berbentuk buku (Radeswandri, dkk., 2021: 120). tapi juga dapat berupa aplikasi yang dapat diunduh secara gratis (Putri, 2018: 2), ada juga komik strips tematik (Rezkiti, & Ardhian, 2019), dan berbentuk digital (Ilhan, et all., 2021), dan ada juga komik yang digunakan di bidang kesehatan (Ridha, dkk., 2017). Penggunaan komik juga sejalan dengan teori perkembangan peserta didik yang dikemukakan oleh Piaget (Widodo, dkk., 2018)

Peneliti menamakan komik yang dibuat dengan nama komik tematik karena membahas materi pembelajaran tematik pada tema 8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan), Subtema 4 (Menjaga Keselamatan di Perjalanan), Pembelajaran ke-3 di kelas II SD Negeri Gantiwarno, mata pelajaran Tematik (Matematika, SBdP dan Bahasa Indonesia). Komik tematik ini digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan temuan masalah tersebut maka peneliti memilih media komik dikarenakan memiliki kelebihan dapat meningkatkan proses belajar mengajar, membangkitkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin dalam belajar sehingga mendapatkan nilai kognitif yang baik (Suryani, dkk., 2018). Penggunaan media komik sudah sering dilakukan oleh banyak peneliti. Hal ini dikarenakan komik dapat meningkatkan dan berpengaruh pemahaman konsep, hasil belajar kognitif dan afektif, prestasi dan motivasi belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran di sekolah (Lisnani & Pranoto, 2020; Puspitorini, dkk., 2014; Indaryati & Jailani, 2015; Florayu, dkk., 2017; Nugroho, dkk., 2013). Media pembelajaran komik diharapkan peserta didik dapat lebih giat dalam belajar terutama dalam bidang kognitif untuk bisa lebih meningkat

Media komik yang dibuat peneliti diberi nama Komik Tematik, sesuai dengan namanya komik tersebut digunakan untuk pembelajaran tematik pada Tema 8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan), Subtema 4 (Menjaga Keselamatan di Perjalanan). Media komik yang digunakan peneliti berisi cerita yang mencakup materi mata pelajaran Matematika, SBdP dan Bahasa Indonesia. Terdapat beberapa tokoh untuk membantu membuat alur cerita komik menjadi padu dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik tematik terhadap hasil belajar nilai kognitif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif secara penuh. Menurut Sugiyono (2019) terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel terikat (X) adalah komik tematik dan variabel bebas (Y) adalah hasil belajar kognitif. Tipe desain yang digunakan berupa *true-experimental design* berbentuk *Posttest-Only Control Design*, karena dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kelompok A dan kelompok B. kemudian masing-masing kelompok diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sukmadinata, 2016; Supardi, 2017).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel (Dominikus, 2016) dengan jumlah sampel sebanyak 44 orang peserta didik yang terdiri dari 23 orang dari kelas IIA dan 21 orang dari kelas IIB. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gantiwarno, Desa Gantiwarno, Kecamatan Belitang III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

Data dikumpulkan menggunakan lembar wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 22 (Nurhasanah, 2019). Prosedur didalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan yaitu: Pertama, tahap persiapan penelitian dimana peneliti mencari permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di awal sebelum melakukan penelitian, mengumpulkan berbagai referensi guna kajian literatur, menyusun instrumen penelitian berupa RPP, media komik tematik, dan soal tes, dan mencari lokasi penelitian. Kedua, tahap pelaksanaan penelitian dimana peneliti memilih SD Negeri Gantiwarno, tetapi sebelum melakukan penelitian, peneliti memvalidasi terlebih dahulu keseluruhan instrumen penelitian.

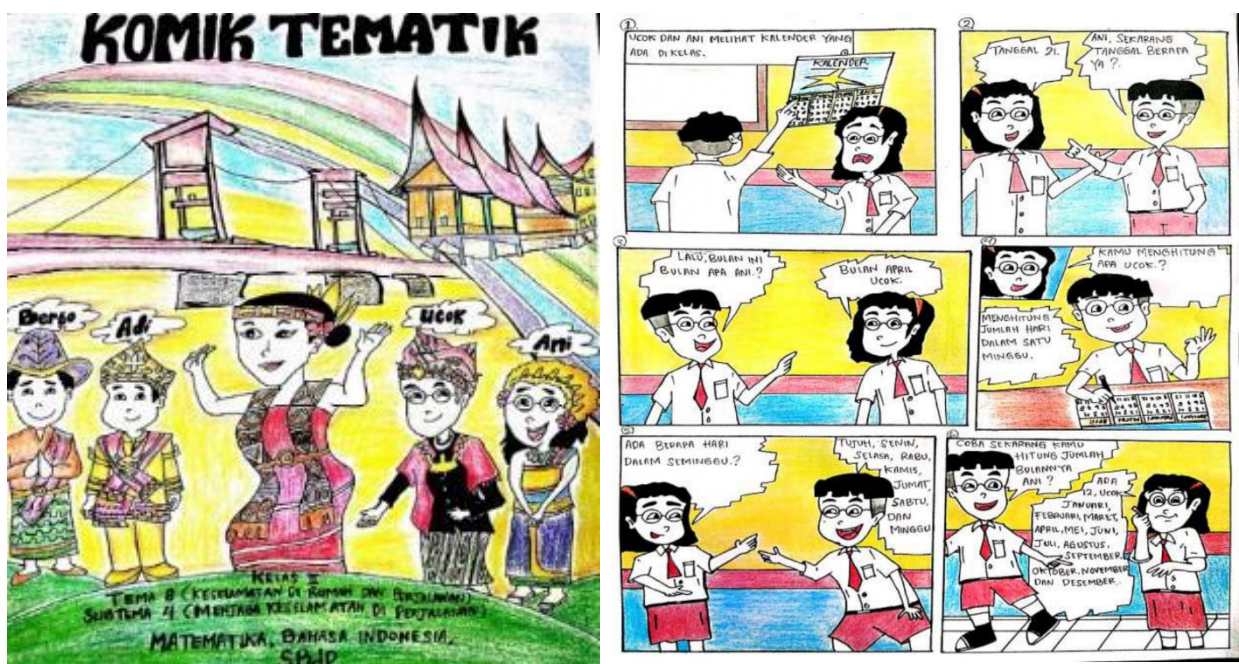
Pada tahap ini peneliti menentukan teknik pengambilan sampel dan mendapatkan sampel penelitian. Ketiga, tahap pengolahan data dan analisis data dimana setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan maka peneliti melakukan pengolahan data terhadap soal berupa uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS. Keempat, tahap pembahasan dimana peneliti menganalisis hasil perolehan data secara mendalam. Hipotesis adalah jawaban atau dugaan ilmiah sementara terhadap suatu fenomena yang perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya secara empiris (Riadi, 2016), maka hipotesis penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar kognitif yang signifikan pada kelas yang menggunakan media komik tematik dengan yang tidak menggunakan media komik tematik.

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar kognitif yang signifikan pada kelas yang menggunakan media komik tematik dengan yang tidak menggunakan media komik tematik

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal peneliti melakukan validasi terhadap komik tematik ini kepada dua orang guru SD di SD Negeri Gantiwarno. Berdasarkan hasil validasi, ada masukan dari dua orang validator yaitu terkait ejaan Bahasa Indonesia dan peneliti pun sudah memperbaiki ejaan tersebut agar komik tematik ini bisa digunakan oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan komik tematik bagi peserta didik kelas II di SD Negeri Gantiwarno. Komik tematik ini membahas tentang tema 8 (Keselamatan di rumah dan di perjalanan), subtema 4 (Menjaga keselamatan di perjalanan) yang membahas tentang mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP seperti Gambar 1.



Gambar 1. Komik Tematik

Karakter pada komik tematik yang dibuat peneliti yaitu cerita yang dibuat secara urutan dengan mengenalkan salah satu budaya lokal Sumatera. Serta tokoh yang digunakan hasil dari pemikiran peneliti itu sendiri, sehingga dapat menjadikan peserta didik yang aktif dalam belajar yang membuat nilai kognitif peserta didik menjadi lebih baik.

Selanjutnya komik tematik divalidasi oleh 3 orang validator, ketiga orang validator menyatakan komik tematik ini layak digunakan setelah adanya perbaikan. Komik tematik hanya sebagai media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pada tema 8 subtema 4. Peneliti merancang tes soal tematik yang terdiri dari 18 item soal yang telah divalidasi untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas IIB di SD Negeri Gantiwarno.

Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas menggunakan SPSS 22 dideskripsikan pada Tabel 1. Berdasarkan tabel output SPSS versi 22 tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,103 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogrov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Penghitungan Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.794177773
Most Extreme Difference	Absolute	.173
	Positive	.173
	Negative	-.118
Test Statistic		.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,103

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas yang diperoleh dalam penelitian ini dideskripsi pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai signifikansi (Sig). Variabel Hasil Belajar Nilai Kognitif pada peserta didik kelas A dan kelas B adalah sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka sebagaimana besar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar nilai kognitif pada kelas A dan kelas B adalah tidak sama atau tidak homogen, maka menggunakan *Equal variances not assumed*

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas (Test of Homogeneity of Variances)
 Hasil belajar nilai kognitif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
15.074	1	42	0,000

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan computer dengan menggunakan program SPSS. Dalam pengujian validitas ini dilakukan terhadap 18 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r_{hitung} Pearson Corellation didapat sebesar 0,3961 dengan signifikansi 0,000. Jika nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka item valid, tetapi jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka item tidak valid. Hasil uji validitas seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal

Y	Nilai Corected Item Total Correlations	Sig.	F _{tabel}	Kriteria
1	0,670	0,000	0,3961	Valid
2	0,841	0,000	0,3961	Valid
3	0,719	0,000	0,3961	Valid
4	0,841	0,000	0,3961	Valid
5	0,841	0,000	0,3961	Valid
6	0,841	0,000	0,3961	Valid
7	0,670	0,000	0,3961	Valid
8	0,721	0,000	0,3961	Valid
9	0,509	0,013	0,3961	Valid
10	0,509	0,013	0,3961	Valid
11	0,660	0,001	0,3961	Valid
12	0,615	0,002	0,3961	Valid
13	0,660	0,001	0,3961	Valid
14	0,615	0,002	0,3961	Valid
15	0,419	0,047	0,3961	Valid
16	0,419	0,047	0,3961	Valid
17	0,615	0,002	0,3961	Valid
18	0,615	0,002	0,3961	Valid

Berdasarkan Tabel 3 maka dapat dilihat bahwa seluruh item soal memiliki status valid, karena nilai Signifikansi lebih 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka item soal valid.

Uji Reliabilitas

Metode yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengukur skala rentangan adalah Cronbach Alpha. Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari validitas, dimana item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja. Untuk menentukan reliabel atau tidak menggunakan batasan 0,6. Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, namun 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Adapun hasil uji reliabilitas dengan menggunakan metode Cronbach Alpha menunjukkan Reliabilitas 0,806 yang berarti di atas 0,8 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut dalam kategori baik dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Uji Independent Sample T-Test

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2 tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence of the Difference	
								Lower		Upper
Nilai	Equal variances assumed	15.074	.000	7.456	42	.000	20.271	2.719	14.784	25.758
	Equal variances not assumed			7.205	25.554	.000	20.271	2.813	14.483	26.059

Hasil uji *independent sample t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini dideskripsi pada Tabel 4, yang menunjukkan bahwa hasil Sig. F 15.074, artinya H_0 ditolak bahwa kedua varians populasi tidak identik (equal variances not assumed). Karena Sig. F mempunyai keputusan maka t-test menggunakan equal variances not assumed. Nilai t equal variances not assumed sebesar 7.205 dengan Sig.(2 tailed) adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 sehingga diputuskan ada pengaruh komik tematik terhadap hasil belajar kognitif kelas II di SD Negeri Gantiwarno.

Berdasarkan hasil penghitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang disajikan pada tabel 4.3 diketahui pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varians adalah tidak sama, maka penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*t-test for Equality of Means*) dalam pengujian t-test harus dengan dasar *Equal Variances Not Assumed*. Pada *Equal Variances Not Assumed* diperoleh nilai t sebesar 7,205 dan taraf signifikansi $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa p lebih kecil dari 0,05, berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil pembahasan tentang pengolahan data yang dilakukan peneliti memiliki hasil uji perbedaan *independent-Sampling T-test*, diketahui taraf signifikansi $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $p < 0,05$. Dengan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik tematik terhadap hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan media komik tematik dan tidak menggunakan media komik tematik. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,65, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 57,38.

Komik tematik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengubah pandangan negatif masyarakat tentang komik tematik sebagai bacaan yang tidak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan belajar menggunakan media komik tematik terdapat pengaruh hasil belajar kognitif lebih tinggi dari pada tidak menggunakan media komik tematik. Hal ini disebabkan karena peserta didik dengan media komik tematik lebih tertarik dalam membaca, karena dalam media komik tematik terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga menjadikan hasil belajar kognitif peserta didik naik. Berbeda dengan tidak menggunakan media komik tematik, peserta didik hanya belajar secara monoton yang menjadikan peserta didik kurang minat dalam membaca sehingga membuat nilai kognitif peserta didik menjadi menurun (Yasa & Chrisyarani, 2018).

Dari hasil penelitian ini sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, memberikan gambaran bahwa media pembelajaran komik tematik dapat memberikan proses pembelajaran yang lebih baik, dapat dilihat dari nilai kognitif peserta didik setelah menggunakan media komik tematik menjadi naik, dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional. Kelebihan dari media komik tematik adalah peserta didik dapat menerima dan mentransfer ilmu yang telah mereka dapat kepada peserta didik lainnya. Dalam proses pembelajaran dengan suasana yang kondusif dan dalam proses pembelajaran yang lebih rileks dan menyenangkan (Yasa & Chrisyarani, 2018)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik tematik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas II SD Negeri Gantiwarno. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji *independent sample t-test* dengan teknik *independent-Sampling T-test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Selain itu juga dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,65, sedangkan *posttest* kelas kontrol sebesar 57,38.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik kelas II di SD Negeri Gantiwarno yang telah bersedia membantu selama proses penelitian ini berlangsung.

Referensi

- Dominikus. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Grafindo.
- Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Mosharafa*, 1-11.
- Guntur, M., Muchyidin, A., & Winarso, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *EduMa*, 6 (1), 43-51.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49. <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Maide S. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3 (1), 161-179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Indaryati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 83-96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lisnani & Pranoto, Y. H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Bulat Melalui Cerita Si Unyil Berbasis ICT, 9(2), 215-226.
- Luqianingrum, W., & Zulfiati, H.M. (2020). Analisis Pelaksanaan Penilaian pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sekarsuli Bantul. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 4 (2), 113 – 120. <https://doi.org/10.30738/wa.v4i2.8473>.
- Nugroho, G.A., Lisdiana, & Pribadi, T.A. (2013). Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(2), 190-195. <https://doi.org/10.15294/jbe.v2i2.2857>.
- Nurhasanah, S. (2019). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A.K., Subali, B., & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 413-420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*, 5 (1), 1-15.
- Radeswandri, Budiawan, A., Vebrianto, R., & Musa T. (2021). Developing instrument to measure the use of online comic as educational media. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15 (1). 10.11591/edulearn.v15i1.18961
- Rezkiti, S., & Ardhan, T. (2019). Analisis Kebutuhan Dalam Perancangan Komik Strip Tematik Sahabat Alam Pancoh. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 1-10. <https://doi.org/10.30738/wa.v3i1.3098>
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ridha, A., Pradana, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata pada Anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3 (2), 61-66.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, P. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*. Depok: Rajawali Pers.
- Suryani, N., Setiawan, S., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, S. A. (2017). Development of Teaching Materials Algebraic Equation To Improve Problem Solving. *Infinity Journal*, 6(1), 59. <https://doi.org/10.22460/infinity.v6i1.239>.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154–160.
- Widodo, S. A., Darhim, & Ikhwanudin, T. (2018). Improving mathematical problem-solving skills through visual media Improving mathematical problem-solving skills through visual media. *Journal of Physics: Conf. Series*, 948(1), 1–6.

- Widodo, S.A, Turmudi, T., Dahlan, A.J., Istiqomah, I., & Saputro, H. (2018). Mathematical comic media for problem solving skills. In *International Conference on Advance & Scientific Innovation* (pp. 101-108).
- Widodo, S. A., Prahmana, R. C. I., Purnami, A. S., & Turmudi. (2017). Teaching materials of algebraic equation. *Journal of Physics: Conf. Series*, 943(1), 1–6.
- Yasa, A., & Chrisyarani, D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 1, 92-95. Retrieved from <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/271>