

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS
PEMBELAJARAN MULTILITERASI**

**Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan
Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri
Kembangan Utara 09**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sarjana
Pendidikan



Oleh

NURAFIAH RIZKIYANI

NIM. 2227180059

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

2022

**THE DEVELOPMENT OF KOMIK BRILIAN MEDIA BASED ON
MULTY-LITERACY LEARNING**

**Research of Development on The Relationship between Force and Motion
Materials Theme 8 Subtheme 2 Learning 1 in The 4TH Classof SD Negeri
09Kembangan Utara**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sarjana
Pendidikan



Disusun Oleh :

NURAFIAH RIZKIYANI

NIM. 2227180059

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini ditetapkan bahwa skripsi berikut :

Skripsi : Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran
Multiliterasi
Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 23 Juni 2022
melalui sidang skripsi dan dinyatakan LULUS

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Menyetujui,

Ketua Penguji

Penguji I

Penguji II

A. Syachruraji, M. Pd.
NIP. 197908162005011006

Sigit Setiawan, M.Pd.
NIP. 201808032264

Rina Yuliana, M.Pd.
NIP. 198604242014042001

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan

Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Dase Erwin Juansah, M.Pd.
NIP. 197707262003121001

Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd.
NIP. 196906292003122001

LEMBAR PERSETUJUAN

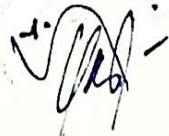
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI

Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8
Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri Kembangan Utara 09

Serang, Juni 2022

Menyetujui,

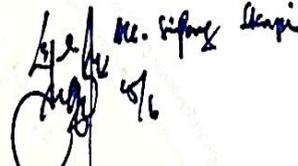
Pembimbing I,



A. Syachruji, M.Pd.

NIP. 197908162005011006

Pembimbing II,



Sigit Setiawan, M.Pd.

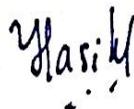
NIP. 201808032264

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd

NIP. 196906292003122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai penulis skripsi berikut :

Judul : Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran
Multiliterasi

Nama : Nurafiah Rizkiyani

NIM : 2227180059

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ternyata terdapat pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 23 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurafiah Rizkiyani

2227180059

ABSTRACT

**THE DEVELOPMENT OF KOMIK BRILIAN MEDIA BASED ONMULTY-
LITERACY LEARNING**

(Research of Development on The Relationship between Force and Motion Materials
Theme 8 Subtheme 2 Learning 1 in The 4TH Classs of SD Negeri 09 Kembangan Utara)

Nurafiah Rizkiyani

2227180059

Primary Teacher Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Sultan Ageng Tirtayasa

Email : 2227180059@untirta.ac.id

This study aims to develop learning products in the form of Brilliant Comics media based on Multiliteration learning on the material Relationship of Style with Motion Theme 8 Sub-theme 2 Learning 1 in grade IV Elementary School. The research location for this development is at SD Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. The subjects of this study were students of class IV (four) D. The research model used was the Research & Development (Research & Development) model from Sugiyono (2015) which had been directed, namely: Analysis of potential and problems, Data collection, Designing product designs , Product design validation, Product design revision, Product trial (limited trial), and Final results. While the data collection techniques were obtained through interviews, preliminary studies, observation, questionnaire collection, and documentation. Brilliant Comic Media has passed the validation stage with an average percentage score of 90.75% from the media expert team in the "Very Eligible" category, the material expert team at 93% in the "Very Eligible" category, the linguist team at 90.85 % with the category "Very Eligible". In the limited trial for class IV D, the average percentage value of student responses was 93.57% with the "Very Good" category. Based on these values, it shows that the development of Brilliant Comics media based on Multiliteration Learning is declared feasible to be developed and used in fourth grade elementary school students can be scientifically justified.

Keywords : Learning Media, Comics, Grade IV Elementary School

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BRILIANBERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI

(Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8
Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri Kembangan Utara 09)

Nurafiah Rizkiyani

2227180059

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Sultan

Ageng Tirtayasa Email :

2227180059@untirta.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas IV Sekolah Dasar. Tempat penelitian pengembangan ini di SD Negeri Kembangan utara 09 Jakarta. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV (empat) D. Model penelitian yang digunakan adalah model Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) dari Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi yakni : Analisis potensi dan masalah, Pengumpulan data, Merancang desain produk, Validasi desain produk, Revisi desain produk, Uji coba produk (uji coba terbatas), dan Hasil akhir. Sedangkan teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, studi pendahuluan, observasi, pengumpulan angket, dan dokumentasi. Media Komik Brilian telah melewati tahap validasi dengan perolehan nilai presentase rata-rata dari tim ahli media sebesar 90,75% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli materi sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli bahasa sebesar 90,85% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba terbatas kelas IV D diperoleh nilai presentase rata-rata respon siswa sebesar 93.57% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi dinyatakan layak untuk dikembangkan serta digunakan pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Sekolah Dasar kelas IV

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamiin. Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multliterasir" dengan baik.

Sholawat serta salam juga tercurahkan kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW yang merupakan pemimpin terakhir umat muslim di dunia ini. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat penyelesaian Strata I penulis di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Selaku penulis, saya sangat bersyukur kepada Allah SWT atas pemberian dukungan dan motivasi melalui orang-orang yang saya sayangi seperti orangtua, kakak, adik serta kerabat dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini. Semangat dan doa mengiringi penulis dalam menyusun skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Sulaiman, ST. MT., selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
2. Bapak Dr. Dase Erwin Juansah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
3. Ibu Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
4. Bapak Encep Andriana, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
5. Bapak Zerri Rahman Hakim, M.Pd., Selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran, memotivasi serta mengontrol mahasiswanya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak A. Syachruroji, M.Pd., Selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Sigit Setiawan, M.Pd., Selaku dosen II yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rina Yuliana, M.Pd., selaku dosen Penguji seminar proposal dan sidang skripsi yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali pengetahuan serta pengalamannya yang bermanfaat kepada penulis selama masaperkuliahan.
10. Ibu Purwati Prihatiningsih, S.Pd., Selaku kepala sekolah SD Negeri Kembangan Utara 09 yang telah memeberikan izin serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Kembangan Utara 011 Petang.
11. Bapak Marhudin, S.Pd., Selaku guru dan walikelas IV D SD Negeri kembangan Utara 09 yang telah mengizinkan penlulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di kelas anak didiknya.
12. Peserta didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan proposal ini.
13. Kakak Isdayanti, S.Pd selaku kakak tingkat yang membantu mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi penelitian.
14. Taufik Teguh Permana, selaku teman yang telah membantu memberikan inspirasi untuk mengefektifkan pemanfaatan teknologi masa kini.
15. Seluruh Teman-Teman seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2018 yang sejak awal berjuang bersama dalam menyelesaikan perkuliahan ini, terutama kepada Teman-Teman kelas C.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Kebutuhan	6
C. Analisis Kebutuhan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoretis	10
2. Secara Praktis	10
H. Kebaharuan Penelitian (Novelty)	11
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1 Media Pembelajaran.....	14
2. Gaya Belajar	25
3. Media Audio Visual.....	26
4. Interaktif.....	30
5. <i>Comic Page Creator</i>	32
7. Materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1	42
B. Penelitian yang Relevan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Tempat dan Tujuan Penelitian	50
B. Latar Penelitian	50
C. Metode dan Prosedur Penelitian	51
D. Data dan Sumber Data	57
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	58
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	62

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	99
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	106
A. Simpulan.....	106
B. Rekomendasi	107
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR LAMPIRAN

A. Analisis Kurikulum	112
B. Hasil Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan.....	114
C. Surat Izin Sekolah	117
D. Hasil Studi Pendahuluan dan Wawancara	118
E. Instrumen Pengumpulan Data	125
F. Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa	141
1) Surat Izin Validasi Komik Brilian	141
2) Dokumentasi Hasil Validasi Ahli	144
3) Dokumentasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	161
4) Skor Hasil Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik.....	171
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	172
H. Bahan Ajar	184
I. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	190
1) Perolehan Nilai Tugas Kelompok.....	198
2) Dokumentasi Hasil Pengerjaan LKPD	199
J. Rancangan Desain Produk	209
K. Langkah pembuatan Produk.....	210
L. Cara Penggunaan Produk.....	214
M. Daftar Hadir Peserta Didik	214
N. Surat Balasan Sekolah.....	218
O. Daftar Riwayat Hidup	219

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1	35
Tabel 2.2 Perbedaan Gaya dengan Gerak	43
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi	59
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Bahasa	61
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	62
Tabel 3.5 Pemberian Skor	63
Tabel 3.6 Kriteria kategori Interpretasi	64
Tabel 3.7 Penetapan Nilai Skala Likert untuk pernyataan sikap	64
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Interpretasi	64
Tabel 4.1 Data Kebutuhan Merancang Desain Produk	70
Tabel 4.2 Hasil Desain Produk	73
Tabel 4.3 Daftar Validator	77
Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Media	78
Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Materi	79
Tabel 4.6 Data Penilaian Ahli Bahasa	80
Tabel 4.7 Catatan Revisi Ahli Media	82
Tabel 4.8 Hasil Revisi	83
Tabel 4.9 Hasil Revisi Ahli Bahasa	86
Tabel 4.10 Langkah Pembelajaran	95
Tabel 4.11 Data Hasil Respon Siswa	98
Tabel 4.12 Rerata Skor Validasi Ahli	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i>	34
Gambar 2.2 Tokoh dalam media pembelajaran	35
Gambar 2.3 Penyusunan Alur Cerita	36
Gambar 2.4 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.5 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.6 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.7 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	45
Gambar 3.1 Langkah Model Penelitian dan Pengembangan oleh Sugiyono	52
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan Sugiyono (modifikasi)	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di abad ke-21 ini harusnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi untuk kecakapan hidup di abad ini melalui literasi dasar. Enam literasi dasar yang dimaksud tersebut mencakup literasi numerasi, baca tulis, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Literasi ini perlu diberi perhatian, terutama pada dunia pendidikan mengingat indeks membaca masyarakat sangat rendah dalam survey UNESCO (WEF & BCG, 2015).

Guru sebagai pembimbing di kelas idealnya diharuskan kreatifitas dan inovatif lagi saat menciptakan atau melaksanakan belajar supaya tercapainya tujuan belajar terutama melalui pengimplementasian kurikulum 2013. Seperti halnya menggunakan media belajar untuk membantu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu. Dalam hal ini guru berupaya memaksimalkan kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Namun realitanya, belajar di masa pandemi ini yang sudah berjalan lebih dari 2 tahun membuat banyak siswa tidak nyaman pada kondisi belajar mereka. Hasil survei dari UNICEF menyebutkan bahwa sebanyak 66% dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut, 87% siswa ingin segera kembali belajar di sekolah. Berdasarkan data tersebut, akibat yang dapat ditimbulkan adalah berkurangnya daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran daring di sekolah. Hal ini tentu menjadi masalah jika tidak dicari solusinya. Melihat kondisi seperti ini, sebagai calon tenaga pendidik tentu tidak tinggal diam. Karena jika dibiarkan akan menurunkan kualitas pendidikan di Indonesia. Peran guru sangat penting dalam mengatasi hal ini, karena guru berhadapan langsung dengan siswanya. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Terutama

untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, jika guru dapat membawa pembelajaran yang menyenangkan dengan memperhatikan kebutuhan siswa seperti penggunaan media pembelajaran, maka pembelajaran dapat lebih efektif, kondusif serta interaktif saat berlangsungnya aktifitas belajar. Hal tersebut dapat mengatasi kejenuhan saat siswa belajar.

Peneliti telah melaksanakan kegiatan penelitian pendahuluan dengan melakukan pengamatan dan wawancara bersama kepala sekolah Ibu Purwati S.Pd. dan Wali kelas IV D di SD Negeri Kembangan Utara 09. Peneliti mendapatkan informasi dari dua narasumber yang telah disebutkan di atas. Berdasarkan hasil wawancara oleh ibu Purwati S.Pd, didapatkan informasi mengenai permasalahan belajar di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi saat ini, namun terdapat juga beberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa disetiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang diungkapkan secara umum. Namun untuk kelas yang akan peneliti gunakan sebagai objek observasi dengan wali kelas bapak Marhudin, S.Pd, setelah peneliti melakukan pengamatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran baik itu melalui pembelajaran tatap muka terbatas maupun dalam jaringan, beliau sudah dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, meskipun belum terlalu lancar. Hal itu dapat peneliti lihat dari penggunaan LCD Proyektor saat pembelajaran tatap muka terbatas berlangsung, penggunaan aplikasi *zoom*, *whatsApp*, dan *google form*.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui *zoom meeting*

atau googlemeet, menurunnya daya tarik siswa untuk belajar, media belajar yang dipergunakan cenderung monoton, biasanya media belajar yang dipergunakan hanya menggunakan video youtube yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas, siswa kurang interaktif, kurangnya pendampingan orangtua siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring, serta ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain wawancara atau saat peneliti melakukan pengamatan prapenelitian, permasalahan yang dapat peneliti simpulkan yaitu kurangnya ketegasan guru dalam pengawasan terhadap peserta didiknya dan kurangnya keterampilan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya di kelas. Penggunaan media pembelajaran di kelas IV D sering digunakan untuk membantu menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berdasarkan informasi yang diperoleh dari bapak Marhudin, anak kelas IV D tersebut lebih mudah menerima muatan IPA pada materi tertentu dengan media pembelajaran, terutama yang memiliki banyak gambar terlebih lagi disertai dengan audio. Dikarenakan dengan unsur visual, saat pertama kali dilihat oleh siswa dapat memberi rasa ingin tahu pada siswa mengenai materi yang akan dipelajari serta biasanya hanya dengan melihat gambar siswa sudah bisa memperkirakan materi yang akan dipelajari. Selain itu, jika ditambah unsur audio membuat siswa terbantu agar materi yang dipahami dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, karena siswa mendapatkan pemahaman yang berulang dari apa yang mereka lihat dan dengar. Selain itu, kemampuan literasi siswa perlu ditingkatkan lagi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengingat tuntutan zaman yang serba digital menjadikan teks bacaan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah media pembelajaran yang disajikan sehingga siswa lebih cenderung memperhatikan hal-hal yang menarik berupa gambar ataupun audio. Di kelas IV D, diketahui cara yang digunakan setiap individu untuk menangkap informasi pembelajaran dengan mudah pada siswa diantaranya 50% siswa dengan gaya belajar audio visual, 25% siswa dengan gaya belajar Audio dan 25% lainnya siswa dengan gaya belajar visual.

Berdasarkan kebutuhan siswa di kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09, penulis mengembangkan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1 dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*, aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat cerita bergambar atau komik dimana terdapat banyak objek gambar dan teks yang dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan penulis. Selain itu, penulis juga akan menambahkan suara pada setiap kali percakapan didalam komik tersebut. Manfaat dari pengembangan media belajar ini yaitu dapat menimbulkan daya tarik siswa untuk membaca isi konten pembelajaran. Selain itu, media ini dapat dinikmati siswa dengan karakter belajar visual , audio, ataupun audio visual dengan dibantu arahan dari guru. Selain itu, jika siswa yang ingin memutar audio hanya dengan menekan simbol pada balon percakapannya saja. Hal ini penulis perkirakan dapat meningkatkan antusias siswa dalam hal literasi serta membuat siswa lebih interaktif.

Selain itu, penerapan media pembelajaran oleh peneliti akan digunakan model belajar multiliterasi yang salah satunya berupa pembelajaran dengan mendesain untuk penggunaan dari konteks kurikulum 2013. Abidin (2018 : 187) menjelaskan bahwasanya belajar konsep multiliterasi yakni sebuah bentuk melalui belajar saintifik sehingga dapat dioptimalkan proses pada keterampilan saat berliterasi seperti membacakan, berbicara, menuliskan dan menguasai media informasi serta komunikasi. Konsep multiliterasi yang dirancang diharapkan dapat dijawab kebutuhannya dalam keterampilan yang diperlukannya pada abad ke 21. Pembelajaran multiliterasi di desain agar sanggup dengan menghubungkan 4 keterampilan multiliterasi yaitu baca, tulis, bahasa ucapan, serta IT dengan 10 kompetensi belajar secara khusus yakni : (1) kreativitas dan inovasi, (2) berpikir kritis, pemecahan masalah dan pembuatan keputusan, (3) metakognisi. (4) komunikasi, (5) kolaborasi, (6) literasi informasi, (7) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (8) sikap berkewarganegaraan, (9) berkehidupan dan berkarir, dan (10) responsibilitas personal dan sosial, termasuk

kesadaran atas kompetensi dan budaya. Dilihat dari pentingnya keterampilan tersebut, maka peneliti rasa pembelajaran multiliterasi cocok diterapkan pada penelitian dan pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1 lebih khusus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam.

Dilihat dari penelitian yang relevan dilaksanakan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik dengan pelajaran IPA dengan hasil penelitian bahwasanya komik pada digital yang berbasis saintifik berkualifikasi sangat baik serta layak dalam pengembangannya (Ayu, 2021 : 115-121). Di sisi lain juga penelitian yang dilakukan oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar dengan hasil dibuktikan bahwasanya media komik digital yang digunakan dalam memengaruhi tingkatannya pada literasi sains oleh siswanya (Handayani, 2021 : 22-29). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi terdapat peningkatan secara keseluruhan rata-rata skor *pretest* yang diperoleh siswa yaitu dengan skor 66 dan rata-rata skor *posttest* mencapai 80,2. Peningkatan hasil belajar dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *gain score* yang diperoleh sebesar 0,41 dengan kategori sedang dan dalam hal kelayakan media pada respon siswa dengan kriteria interpretasi skor dapat dinyatakan sangat layak (Andayani, 2020 : 308-318).

Maka dari itu, relevannya sebuah penelitian harus memiliki perbedaan dengan penelitian lainnya yakni : 1) Dari penelitian Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra hasil pengembangan dari sebuah produk dari penelitian yakni audio visual; Aplikasi yang digunakan pada penelitian tersebut ialah *CamScanner*, Model penelitian yang digunakan pada

penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE; 2) Penelitian Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) menggunakan model 4D (Define, Design, Development and Disseminate), pengembangan komik digital dalam penelitian tersebut berbasis STEM, Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni analisis buku ajar, kuesioner, wawancara, pretest dan posttest; 3) Penelitian oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati (2020 : 308-318) berbasis software berupa Adobe Photoshop. Sedangkan pada penelitian ini model yang digunakan yaitu langkah penelitian Sugiyono yang telah dimodifikasi berdasarkan waktu dan kebutuhan peneliti, pengembangan komik dengan menggunakan aplikasi *comic page creator*, penggunaan teknik data yang dikumpulkan yakni instrument wawancara, instrument kuesioner ahli media, materi, bahasa dan respon siswa dan dokumentasi.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan penulis melaksanakan penelitian melalui Judul “Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi (Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Kembangan Utara 09)”.

B. Identifikasi Kebutuhan

Adapun identifikasi kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1.
2. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
3. Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi hanya mencakup materi hubungan gaya dengan gerak dan Teks Fiksi untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
4. Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi.
5. Indikator yang diukur adalah media pembelajaran komik brilian berbasis

pembelajaran multiliterasi kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pokok bahasan hubungan gaya dengan gerak, hasil validasi dari para validator uji ahli bidang materi, media, dan bahasa serta uji coba pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

C. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan berguna untuk mengetahui kebutuhan mengenai pengembangan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi ke sekolah tujuan penelitian guna mencari tahu permasalahan serta hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Kegiatan observasi tahap awal tersebut dilakukan dengan mendatangi langsung SDN Kembangan Utara 09 serta dilaksanakannya wawancara baik dengan Ibu Kepala Sekolah dan Wali Kelas.

Setelah data terkumpul, penulis mengidentifikasi masalah serta mengkajinya untuk mencari solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran yang terdapat di sekolah tersebut. Permasalahan yang terdapat di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 umumnya mengenai motivasi belajarsiswa yang kurang selama proses pembelajaran daring, kejenuhan siswa mengenai media pembelajaran yang setiap waktu hanya itu itu saja, serta keterbatasan faktor pendukung terlaksananya kegiatan belajar dalam jaringan atau daring seperti alat komunikasi, kuota seluler dan lainnya.

Solusi dari hasil observasi dan wawancara yang penulis dapatkan yakni mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat dirasakan oleh seluruh siswa serta praktis dan hemat dalam penggunaannya, penulis juga mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran yang sering peserta didik kelas IV D konsumsi agar tidak terjadi kejenuhan. Setelah mendapatkan solusi kemudian penulis melakukan studi literatur untuk dianalisis guna memaksimalkan pengembangan produk berupa media pembelajaran. Setelah produk yang dikembangkan selesai, maka tahap selanjutnya adalah menguji coba produk pada objek sasaran yakni siswa kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Kegiatan uji coba tersebut sekaligus menjadi alat ukur keberhasilan produk yang dikembangkan penulis dengan

proses wawancara guru dan siswa, dokumentasi, pengumpulan angket sebagai respons kepuasan siswa.

Selanjutnya jika data sudah terkumpul, maka penulis akan melakukan analisis dari data hasil penelitian tersebut guna mengetahui tingkat efektifitas produk serta keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Media berbasis komik umumnya hanya dapat dikaji secara visual saja, sehingga bagi seseorang yang karakteristiknya dalam menerima informasi secara audio atau audio visual tidak dapat atau bahkan tidak tertarik untuk membaca komik.

Media berbasis komik umumnya memiliki manfaat yang sangat positif bagi para pembacanya. Media komik dapat meningkatkan minat membaca pada seseorang terlebih lagi unsur visualnya yang menarik. Pada kesempatan ini peneliti menambahkan unsur audio agar dapat dinikmati oleh seluruh peserta didik.

Komik Brilian adalah nama dari media pembelajaran Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, dengan kata Brilian sebagai sinonim dari kata cerdas atau terang akal. Nama Komik Brilian ini dimaksudkan agar pengguna Komik Brilian ini dapat memiliki pengetahuan yang luas berdasarkan kompetensi dasar yang dikembangkan serta tujuan pembelajaran yang tercapai dengan kegiatan multiliterasi setelah mengkaji isi dari Komik Brilian.

Komik Brilian ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Comic Page Creator*. Selain itu, Komik Brilian ini berbasiskan Pembelajaran Multiliterasi yang dikemas dengan aspek enam literasi dasar, yakni Literasi Baca Tulis, Literasi Numerasi, Literasi Sains, Literasi Digital, Literasi Finansial, serta Literasi Budaya dan Kewargaan. Seperti salah satunya literasi numerasi disertakan pada saat penyajian kisah Roro Jonggrang, candi yang dibangun oleh Pangeran Bondowoso kurang 1 dari

1000 atau hanya berjumlah 999 candi. Selain itu literasi digital, Komik Brilian ini disajikan di kelas dalam bentuk *powerpoint*, sedangkan untuk disimak peserta didik saat di rumah dapat melalui *smartphone* masing-masing.

Audio yang ditambahkan oleh peneliti yaitu berupa rekaman suara padakotak bercakapan dalam komik serta nada pengiring saat membaca komik tersebut. Komik yang dibuat mengemas materi pembelajaran pada kelas IV Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 mengenai Hubungan Gaya dengan Gerak.

Komik Brilian yang dikembangkan ini mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet baik dan terpenuhi . Bagi siswa yang ingin menikmati media komik ini secara visual saja maka dapat membacanya saja, namun jika ingin menikmati dengan audio dan visual maka siswa hanya perlu menekan tombol *sound* yang tertera, kemudian suara akan keluar. Selain itu, penyajian komik digital ini dikemas dalam bentuk presentasi *google drive*. Hal ini untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses media, dikarenakan jika media disajikan dalam format ppt, maka suara tidak akan muncul.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi maka selanjutnya yang menjadi rumusan masalah pada penelitian kali ini yaitu :

- A. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?
- B. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?
- C. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?

F. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui yang menjadi tujuan pada penelitian kali ini yaitu :

- A. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis

pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

B. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

C. Untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

G. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata dalam hal pengembangan media belajar ilmu sains demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi materi hubungan gaya dengan gerak.

2) Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat manfaat, baik untuk Kepala Sekolah, Tenaga Pendidik, Peserta Didik, Sekolah, serta Pengkaji.

a. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat lebih interaktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, secara mandiri menggali informasi mengenai materi serta lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik.

b. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengembangkan media pembelajaran, tidak hanya membuat media pembelajaran yang monoton seperti hanya membuat video, akan tetapi juga memperhatikan siswa yang cara belajarnya visual saja atau audio saja. Dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak ini dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan minat membaca siswa.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah serta membantu sekolah dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat literasi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman, pengetahuan lebih serta meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV di SD Kembangan Utara 09 agar tercipta pembelajaran yang efektif.

H. Kebaharuan Penelitian (*Novelty*)

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV. Pengembangan media belajar berbasis komik ini didasari atas pengalaman peneliti mengenai kecenderungan peserta didik terhadap media pembelajaran digital. Berdasarkan hal itu, peneliti mendapatkan bahwa peserta didik di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 lebih suka belajar dengan bahan ajar audio visual dan penjelasan materi yang sederhana. Peserta didik juga cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar dibandingkan dengan buku teks. Hal itu dikarenakan buku bergambar memiliki alur cerita yang mudah diingat serta koheren.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini memiliki kebaruan. Berikut kebaruan dari beberapa penelitian terdahulu :

Penelitian oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA* . Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha (2021). Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan yakni metodologi penelitian yang digunakan

adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan muatan pelajaran yang digunakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu hasil produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa audio visual; Aplikasi yang digunakan pada penelitian tersebut ialah *CamScanner*, sedangkan aplikasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Comic Page Creator*. Model penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang ini adalah model menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dan waktu penelitian. Konten yang dimuat dalam penelitian tersebut mengenai Sumber Energi Panas, Konsep Kalor, dan Perpindahan Kalor, sedangkan konten materi pada penelitian ini mengenai Pengaruh Gaya terhadap Gerak. Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian tersebut berbasis saintifik sedangkan pada penelitian ini berbasis pembelajaran multiliterasi.

Selanjutnya terdapat penelitian oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*); melibatkan pembelajaran multiliterasi sains dalam pengembangan medianya; dan muatan pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni model yang digunakan pada penelitian tersebut 4D (*Define, Design, Development dan Disseminate*), sedangkan pada penelitian ini menggunakan model penelitian Sugiyono; pengembangan komik digital pada penelitian tersebut berbasis STEM, sedangkan pada penelitian ini komik digital yang dikembangkan berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Materi pembelajaran pada penelitian tersebut adalah perbandingan dan beda planet yang ada di tata surya, sedangkan pada penelitian ini Hubungan antara Gaya dengan Gerak. Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni analisis buku ajar, kuesioner, wawancara, *pretest* dan *posttest*, sedangkan pada penelitian ini yaitu angket

dan dokumentasi.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati. *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (RnD), muatan pelajaran yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam (IPA), model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan tersebut dengan penelitian kali ini adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan alur langkah-langkah dari Sugiono yang telah diadaptasi dari Borg and Gall (Andayani, 2020 : 311). Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut berbasis *software* berupa *Adobe Photoshop*, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Materi yang dimuat pada penelitian tersebut adalah Metamorfosis sedangkan pada penelitian ini materinya mengenai Hubungan Gaya dengan Gerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, F. dkk. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. 3 (2): 308-318.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Hasil Evaluasi Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Ayu, S.C. & Semara Putra. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (1) : 115-121.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1) : 586-595.
- Dafit, F. (2017). Implementasi Model Multiliterasi pada Proses Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*. 1 (2) : 53-5.
- Dian, N. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio-Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1) : 104-113.
- Fikriyyah, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi “Comic Page Creator” sebagai Strategi untuk Menggali Keterampilan Menulis dalam Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*. 282-288.
- Ginjar & Widayanti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa di SD/MI. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 10 (2) : 117-124.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), 130.
- Handayani, T. dkk. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran pendidikan Dasar*. 4 (1) : 22-29.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Haq, S. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*. 1 (2) : 109-115.

- Juliani, N.W.dkk. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal PGSD*. 4 (1): 1-12.
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sainitifika Islamica*. 2 (1) : 43-52.
- Kusnadi Cecep, Darmawan Daddy. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana. 2020.
- Kusumawati, dkk. (2018). Gaya Belajar Siswa Berprestasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 03 Cibelok Pernalang. *Jurnal Pesona Dasar*. 6 (2) : 1-10.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. 14 (1) : 1-12.
- Melawati. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Sekolah SMP Al-Munib. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1) : 153- 160.
- Nopriyanti. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5 (2) : 222-235.
- Oktariani & Evri Ekadiansyah. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan*. 1 (1) : 23 – 33.
- Pinta, Kinanti. (2020). *Indonesia : Survei terbaru menunjukkan bagaimana siswa belajar dari rumah* (Hampir 9 dari 10 responden mengatakan mereka ingin segera kembali ke sekolah). Tersedia pada <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>. Diakses pada tanggal 10 November 2022.
- Purwono, J dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (2) : 127-144.

- Rahmat, F dkk. (2020). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Siswa Berprestasi di SD Negeri Ajibarang Wetan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*. 6 (1) : 26-31.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Sumarti, Endang. dkk. (2020). Penanaman Dinamika Literasi pada Era 4.0. *Jurnal Literasi*. 4 (1) : 58 – 66.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak. anggota IKAPI.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah, A, dkk.(2020). *Media Bantu Pembelajaran Sains*. Sukabumi : CV Jejak (anggota IKAPI).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi pendidikan*. 2 (2) : 103-114.
- Tarigan, D.&Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 2 (2) : 187-200.
- Untari, E. (2017). Pentingnya Pembelajaran Multiliterasi untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*. 1 : 16-22.
- Wahyudin, W. (2016). Gaya Belajar Mahasiswa. *AlQalam*. 33 (1) : 105-120.
- WEF & BCG (World Economic Forum & The Boston Consulting Group). (2015). *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*. Cologny/Geneve: World Economic Forum.