

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP SAINS “PEMANASAN GLOBAL” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS VII SMPN 2 SUMENEP

Firda Maghfirah<sup>1</sup>, Herowati<sup>2</sup>

Universitas Wiraraja<sup>1,2</sup>

maghfirah.firda@gmail.com<sup>1</sup>, heromukmin@gmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRAK

*Media pembelajaran merupakan alat yang penyampai pesan atau informasi pembelajaran. Media visual mampu menumbuhkan minat siswa dan menghubungkan isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Komik sebagai media visual berfungsi untuk menyampaikan pesan dan menghibur. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media komik strip sains dan peningkatan motivasi membaca siswa setelah membaca media komik strip sains. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 97,44% oleh ahli materi dan 93,5% dari ahli desain dengan kategori layak. Produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi membaca siswa dilihat dari signifikansi sebesar 0,0 dan nilai positive ranks lebih banyak dibandingkan dengan negative ranks. Media komik yang dikembangkan juga mendapat persentase respon siswa sebesar 84,37% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik strip sains yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi membaca siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep.*

**Kata kunci:** Media, Komik, Motivasi Membaca

### PENDAHULUAN

“Membaca adalah kemampuan untuk memahami diskursus tertulis” (Santrock, 2010:422). Tarigan (1986:9) mengemukakan bahwa membaca bertujuan untuk mendapatkan dan memahami informasi dalam suatu bacaan. Membaca merupakan hal yang penting, seperti dikemukakan oleh Sthal (dalam Santrock, 2010:420) yang menyatakan bahwa membaca dapat membantu murid untuk mengenali kata secara otomatis, memahami teks, termotivasi untuk membaca dan mengapresiasi bacaan.

Undang-undang 2003 nomor 20 pasal 4 ayat 5 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Pernyataan tersebut didukung oleh undang-undang

2007 nomor 43 pasal 48 ayat 1 mengenai Perpustakaan yang menyatakan bahwa “pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat”.

Sari (2013) menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak lepas dari kegiatan membaca. Kegemaran membaca akan membuat siswa mendapat wawasan dan pengetahuan lebih, sehingga kecerdasan siswa akan meningkat dan dapat mengikuti perkembangan jaman yang semakin maju. Kegemaran membaca perlu diasah agar menjadi suatu kebiasaan.

Dua hal saling berhubungan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, yang berupa pengetahuan konseptual dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Untuk mempelajari teori dalam IPA, seorang siswa perlu membaca. Teori tersebut bisa didapatkan dengan membaca buku teks atau

LKS. Hasil angket minat membaca siswa pada populasi sebanyak 300 siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep lebih memilih membaca komik dibandingkan dengan buku lain, dengan persentase 65,7% untuk komik, dan sisanya untuk buku teks, cerpen, majalah, dan LKS. Para siswa yang menyukai komik biasa membaca komik dengan rentang 2-3 kali seminggu. Komik-komik yang sering dibaca oleh siswa-siswa biasanya berupa komik strip *online* yang tersedia di *website* penyedia komik.

Komik adalah suatu cerita yang disertai gambar (terdapat dalam surat kabar, majalah, atau buku) yang memiliki bahasa mudah dipahami dan bersifat lucu (KBBI). Komik strip atau disebut juga komik potongan merupakan potongan gambar-gambar yang digabungkan sehingga membentuk suatu cerita. Komik strip biasanya terdiri dari 3-6 panel (Ignas, 2014: 2).

Materi kelas VII yang disajikan padamedia komik yang dikembangkan adalah pemanasan global. Materi tersebut sesuai untuk dijadikan tema sebuah komik, karena isinya yang bersifat teoritis dan merupakan pengetahuan yang bersifat deklaratif.

Kesukaan siswa membaca komik dibandingkan dengan buku IPA yang lain berhubungan dengan motivasi membaca siswa. Motivasi membaca siswa rendah untuk membaca media cetak IPA, karena buku dan LKS di sana berkualitas kurang baik dilihat dari kertas yang digunakan dan gambar yang disajikan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arsyad (2007:7) bahwa media cetak, seperti buku dapat membosankan dan membunuh minat siswa untuk membacanya, terutama jika jilid dan kertas yang digunakan jelek. Tampilan buku atau LKS IPA yang kurang menarik mempengaruhi motivasi membaca siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media berbentuk komik yang merupakan salah satu karya

fiksi yang digemari oleh siswa, sehingga penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kelayakan media komik strip sains untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi membaca siswa pada materi IPA kelas VII SMPN 2 Sumenep setelah menggunakan media komik strip sains.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016). Metode penelitian yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016) ini terdiri dari beberapa tahap, mulai dari tahap potensi dan masalah, studi literatur, pengumpulan data, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, simulasi produk, revisi produk, uji coba pemakaian produk, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan tahap implementasi. Penelitian ini mengikuti tahap-tahap tersebut dan dilakukan hingga tahap revisi produk terakhir.

Penelitian ini menguji 2 hal kepada siswa, yakni respon siswa dan motivasi membaca siswa. Uji coba respon siswa dilakukan dalam tiga tahap, yakni tahap simulasi produk kepada 3 orang siswa, tahap uji coba pemakaian produk kepada 9 orang siswa, dan tahap uji coba lapangan kepada 30 orang siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep. Uji motivasi membaca siswa dilakukan pada 30 orang siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep.

Instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi produk, angket respon siswa, angket motivasi membaca, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji Homogenitas dan uji *Wilcoxon Matched Pairs*. Uji homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba respon dan

motivasi membaca siswa. Motivasi membaca siswa dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Matched Pairs*, sedangkan validasi produk dan respon siswa dianalisis secara deskriptif berupa persentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Produk Media Komik yang Dikembangkan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik strip sains dengan materi pemanasan global. Produk yang dibuat memiliki empat komponen penyusun. Empat komponen penyusun tersebut antara lain sampul (*cover*) komik, pengenalan tokoh komik, isi (materi) komik, dan daftar pustaka.

Komponen pertama adalah sampul, yang digunakan sebagai identitas awal media komik sains. Sampul memuat jenis media (media komik strip sains), materi komik (pemanasan global), kelas, semester, dan nama pengembang komik. Komponen kedua adalah pengenalan tokoh yang berfungsi untuk mengenalkan tokoh sebelum membaca komik. Pengenalan tokoh diperlukan untuk mempermudah pembaca memahami alur cerita komik. Komponen media komik yang ketiga adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik strip. Komik yang terakhir adalah daftar pustaka yang memuat sumber materi yang dapat diakses oleh siswa atau guru.

### **Validasi Produk**

Produk divalidasi sebelum diujikan. Validasi produk meliputi validasi materi IPA dan validasi desain. Masing-masing validasi dilakukan oleh tiga orang validator. Materi komik yang divalidasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 97,44% dengan kategori layak tanpa revisi dari ketiga ahli materi, sedangkan desain komik memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,5% dari ketiga ahli desain dengan kategori layak tanpa revisi.

Komik strip yang dikembangkan dikatakan layak bila lolos tahap validasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2013) menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkannya layak secara teoritis untuk digunakan pada pembelajaran siswa kelas VII dilihat dari hasil validasi pakar. Pendapat yang sama juga dikemukakan dalam penelitian oleh Muhafid (2013) yang menunjukkan bahwa produk pengembangannya layak digunakan setelah lolos tahap validasi.

Produk dinyatakan layak tanpa revisi jika pada tahap validasi mendapat nilai  $>75\%$  sesuai kriteria penilaian validasi berdasarkan Sugiyono (dalam Nisa' dan Yudha, 2014). Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi dan validasi desain (tampilan). Masing-masing validasi materi dan desain dilakukan oleh 3 ahli.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi. Produk mendapat persentase dari 3 orang ahli materi sebesar 97,44% dengan kategori layak tanpa revisi. Produk yang telah lolos validasi materi selanjutnya masuk validasi desain (tampilan). Validasi desain mula-mula mendapat persentase 72,2% dengan kategori layak dengan revisi. Hal ini menyebabkan produk harus direvisi terlebih dahulu sebelum kemudian divalidasi kembali.

Produk yang sudah direvisi, divalidasi kembali pada ahli desain. Produk yang sudah direvisi mendapatkan persentase dari ahli desain sebesar 93,5% berkategori layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media komik strip sains yang dikembangkan sudah dapat diujikan, karena telah lolos tahap validasi materi dan desain.

### **Revisi Produk**

Produk yang telah divalidasi selanjutnya masuk tahap revisi. Kekurangan-kekurangan produk diperbaiki pada tahap ini. Data revisi produk ditampilkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Revisi Produk

No.	Aspek yang Direvisi	Saran Perbaikan	Perbaikan
1	Kejelasan alur komik	Komik perlu diberi keterangan agar pembaca mudah memahami alur komik	Setiap adegan baru pada komik diberi keterangan
2	Desain isi media	Desain isi media pembelajaran perlu diberi warna agar lebih berwarna	Desain isi media diberi ikon dan setiap bagian media diberi warna
3	Desain sampul	Desain sampul perlu dibuat sesuai dengan keadaan bumi yang semakin buruk dengan adanya pemanasan global	Desain sampul diubah sesuai saran perbaikan, yakni gambar bumi dibuat bersedih dan matahari dibuat lebih garang

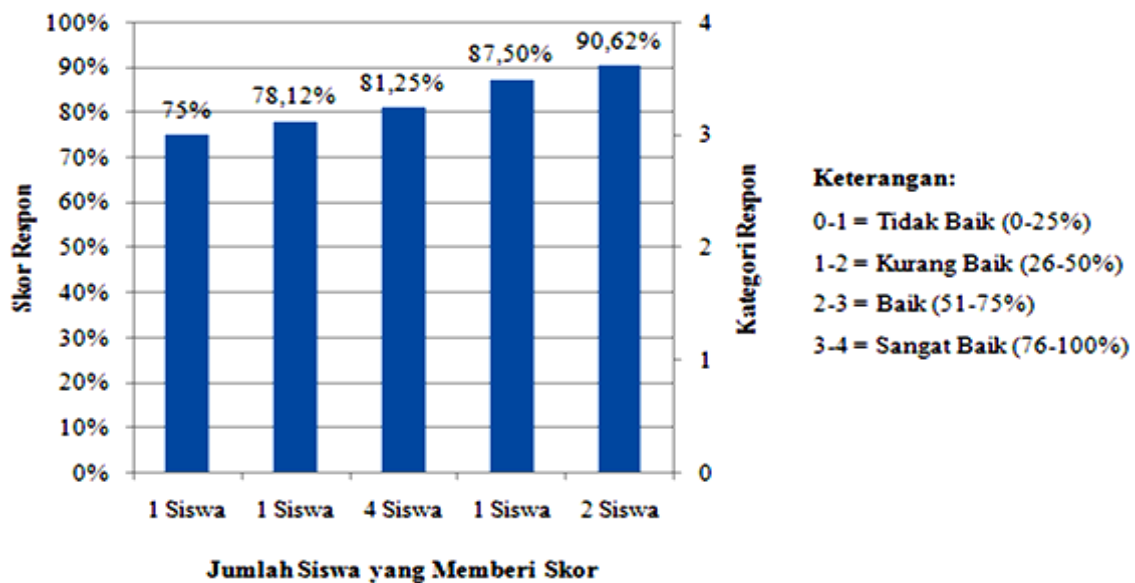
Sumber: Data Primer

**Hasil Simulasi Produk**

Simulasi Produk dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan. Hasil simulasi produk pada tiga orang siswa menunjukkan persentase tiap siswa sebesar 87,5%, 81,25%, dan 84,37% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap produk yang dikembangkan.

**Hasil Uji Coba Pemakaian Produk**

Uji coba pemakaian produk dilakukan untuk mengukur respon siswa dengan jumlah yang lebih banyak dibandingkan dengan tahap simulasi produk. Respon siswa pada tahap uji coba lapangan menunjukkan hasil baik dengan memperoleh kategori sangat baik dan baik, sesuai dengan kriteria penilaian. Hasil respon siswa tahap uji coba lapangan ditunjukkan pada Gambar 1.

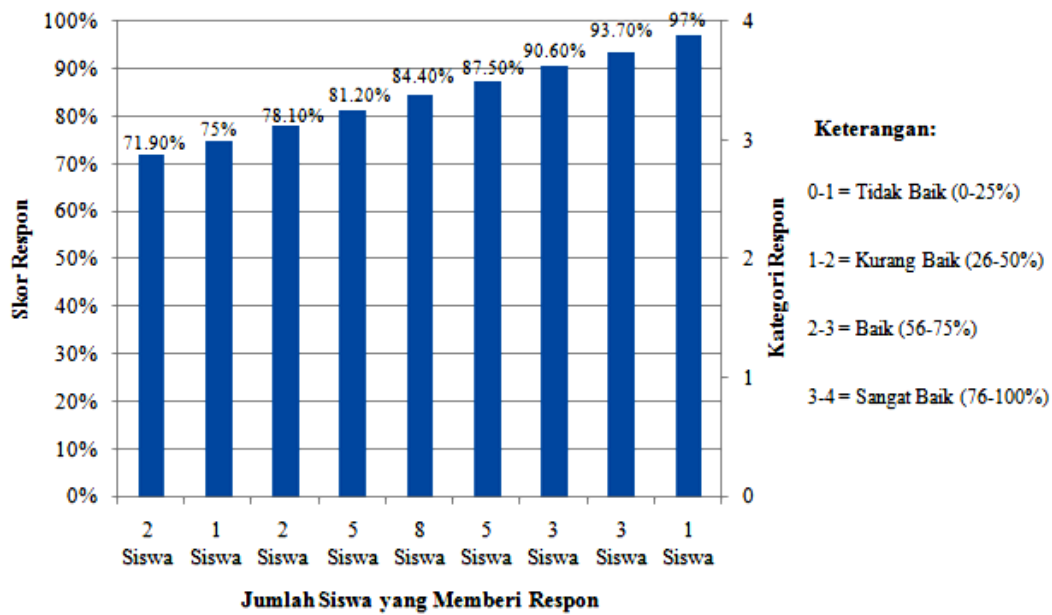


**Gambar 1.** Diagram Respon Siswa Uji Coba Pemakaian Produk

**Hasil Uji Coba Lapangan Operasional**

Respon siswa pada tahap uji coba luas menunjukkan hasil yang sebagian besar sama dengan hasil respon siswa pada

tahap sebelumnya, namun terdapat beberapa perbedaan. Hasil respon siswa tahap uji coba disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Diagram Respon Siswa Uji Coba Lapangan Operasional

Rakhmat (1991:51) menyatakan bahwa secara umum, respons atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (yang ditinggal) dari pengamatan. Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui kesan yang diberikan siswa setelah membaca media komik. Hasil uji coba di atas yang dilakukan sebanyak tiga kali menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran mendapat respon positif oleh siswa.

Sebagian besar respon siswa yang dilakukan pada tiga tahap menunjukkan hasil sangat baik. Hal ini karena media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa tertarik untuk membacanya. Beberapa siswa yang lain merespon dengan kriteria baik yang disebabkan oleh warna sampul maupun isi media pembelajaran yang kurang jelas, disebabkan oleh pewarnaan tinta yang kurang baik saat media komik dicetak.

#### **Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran**

Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk membandingkan antara rencana pembelajaran yang telah disusun dengan kegiatan yang dilakukan di kelas. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

menunjukkan persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah tercapai.

Kategori sangat baik didapat karena hampir seluruh kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran, kecuali satu kegiatan. Kegiatan yang tidak dilakukan saat pembelajaran adalah berdoa bersama dengan siswa sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan berdoa yang sudah direncanakan tidak dilakukan karena pembelajaran dilakukan pada jam ketiga, sedangkan siswa sudah melakukan kegiatan tersebut di jam pertama (mata pelajaran sebelumnya).

#### **Hasil Motivasi Membaca Siswa**

Angket motivasi membaca diberikan pada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Angket motivasi membaca digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dianalisis menggunakan uji statistik Wilcoxon dengan aplikasi statistik SPSS.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran adalah berbeda.

Hal ini dapat dilihat dari signifikansi sebesar 0,0 yang lebih kecil dari *p value*(0,005) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara keduanya. Motivasi membaca siswa lebih besar setelah menggunakan produk dilihat dari

nilai *positive ranks* yang lebih banyak dibandingkan *negative ranks*. Hasil uji statistik motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Statistik Motivasi Membaca Siswa  
**Wilcoxon Signed Ranks Test**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pasca - Pra	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	30 <sup>b</sup>	15.50	465.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. Pasca < Pra

b. Pasca > Pra

c. Pasca = Pra

**Test Statistics<sup>b</sup>**

	Pasca - Pra
Z	-4.792 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Motivasi membaca siswa perlu ditingkatkan dalam membaca materi IPA di sekolah. Hal ini sesuai dengan penelitian Pertiwi (2012) yang menyatakan bahwa di hampir semua jenis sekolah, motif membaca adalah sebagai hiburan dan akan mempengaruhi kepentingan belajar. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi membaca siswa setelah menggunakan media komik strip sains.

Media komik strip sains IPA dipilih, karena siswa menaruh perhatian yang besar pada komik, dilihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMPN2 Sumenep menyukai komik dan rutin membacanya 2-3 minggu sekali. Kegiatan membaca komik yang rutin dilakukan oleh siswa dapat membuat siswa mudah mengingat informasi yang disampaikan, sesuai dengan pendapat Trihendadi (2014:19) yang menyatakan bahwa tidak semua informasi masuk pada memori jangka panjang, hanya informasi yang diperhatikan dan diulang terus-

menerus yang akan tersimpan di memori jangka panjang. Salah satu cara menyimpan informasi secara baik adalah dengan menggunakan gambar/visualisasi yang jelas untuk membantu mengingat. Visualisasi dalam bentuk komik dapat membantu siswa mengingat dan memberi perhatian pada materi IPA yang dibaca.

Motivasi membaca siswa positif mengalami peningkatan berdasarkan uji statistik *Wilcoxon*, karena media pembelajaran yang dikembangkan membangkitkan motivasi intrinsik siswa dalam membaca materi IPA. Siswa menganggap media komik strip sains yang dikembangkan membuat siswa ingin membacanya dengan senang hati dibandingkan dengan media pembelajaran lain, seperti LKS sekolah yang biasa siswa gunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Schunk, dkk (2012:357) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik mengacu pada motivasi saat diri terlibat dalam suatu kegiatan karena nilai/manfaat kegiatan itu sendiri (kegiatan itu merupakan tujuan akhir). Seorang siswa yang termotivasi secara

intrinsik mengerjakan suatu tugas yang diberikan karena tugas tersebut menyenangkan.

Motivasi intrinsik siswa bangkit saat membaca media komik strip sains, karena komik merupakan bacaan yang disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dewi (2016) yang menyatakan bahwa komik merupakan media berbentuk kartun yang di dalamnya mengandung suatu cerita yang disajikan secara runtut, jelas, dan menyenangkan. Komik mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, karena memiliki kelebihan utama, yakni cerita dibentuk bergambar, sehingga siswa mudah memahami isi cerita dalam komik termasuk materi pembelajaran yang tertuang di dalamnya.

Media komik strip sains yang diujikan meningkatkan motivasi membaca siswa, karena bahasa yang digunakan di dalamnya mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat tim ahli validasi pada aspek kebahasaan yang menyatakan bahwa bahasa komik sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Gambar-gambar yang berwarna juga menarik perhatian siswa untuk membaca media komik strip sains dengan senang hati.

Warna komik mempengaruhi motivasi membaca siswa pada media yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Morrisian (dalam Hidayatullah, 2012) yang menyatakan bahwa warna merupakan salah satu dari dua unsur yang menarik secara visual. Warna berperan besar terhadap pesan desain yakni dapat menarik perhatian, membangkitkan permintaan, menciptakan pesan dancitra produk, dan menunjukkan identitas. Peran warna untuk menunjukkan identitas terlihat pada komik, seperti karakter kakek yang memiliki rambut beruban berwarna, rumput yang berwarna hijau, dan cahaya matahari yang berwarna kuning. Hal tersebut sesuai dengan salah satu prinsip media visual (Arsyad, 2009:94), yakni warna harus digunakan secara realistis,

sehingga warna yang digunakan dalam komik sesuai dengan karakter/objek yang ditampilkan.

Materi IPA yang dikemas dalam bentuk komik membuat siswa mendapat 2 keuntungan sekaligus, yakni keuntungan edukasi dan keuntungan menghibur. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ignas, 2014: 3) yang menyatakan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Fungsi yang pertama adalah sebagai hiburan, lalu yang kedua adalah dapat digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam bidang edukasi.

Meningkatnya motivasi membaca siswa dalam membaca materi IPA tidak lepas dari minat siswa dalam membaca komik. Minat adalah kesukaan seseorang terhadap suatu hal dari pada hal lainnya (Djaali, 2009:121). Individu-individu akan belajar atau berkinerja baik apabila mereka memiliki minat, begitu juga sebaliknya, tidak akan belajar atau berkinerja baik jika mereka tidak memiliki minat (Schunk, dkk, 2012:318). Siswa yang semula tidak senang membaca materi IPA menjadi senang membacanya karena minat situasional mereka tumbuh. Minat situasional menunjukkan ketergantungan terhadap situasi tertentu, dalam hal ini media komik.

Penggunaan media komik strip sains telah nyata meningkatkan motivasi membaca siswa, dilihat dari dua indikator motivasi yang dinyatakan oleh Makmun (dalam Pertiwi, 2012), yakni indikator berupa sikap suka atau tidak suka terhadap suatu kegiatan dan tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita, sasaran) yang ingin diraih dengan melakukan kegiatan tersebut. Melalui pemberian angket motivasi membaca, diketahui bahwa siswa lebih suka membaca dan berharap selalu memiliki media komik strip sains dibandingkan dengan media pembelajaran lain, seperti LKS yang biasa siswa pakai di sekolah.

Ada berbagai teori tentang bagaimana siswa belajar, salah satunya adalah teori stimulatik sensorik. Secara tradisional, teori stimulasi sensorik dibangun atas premis dasar bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika indera distimulasi (Laird, dalam Danim dan Khairil, 2011:107). Laird mengutip penelitian yang menemukan bahwa sebagian besar pengetahuan yang dimiliki oleh orang dewasa (75%) adalah belajar melalui melihat. Dengan merangsang indera, terutama dalam arti visual, belajar dapat ditingkatkan.

Media komik strip sains yang dikembangkan menggabungkan dua fungsi media, yakni media cetak dan media visual (gambar-gambar komik). Perolehan belajar yang didapat oleh siswa pada kegiatan membaca adalah 10% dan melihat sebesar 30% (Dryden dan Voss, dalam Danim dan Khairil, 2011:107), sehingga media komik strip sains yang dikembangkan dapat menyumbang 40% perolehan belajar mereka.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 97,4% berkategori layak digunakan tanpa revisi dan ahli desain sebesar 93,5% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik strip sains yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep.
2. Hasil uji *Wilcoxon Matched Pairs* menunjukkan nilai signifikansi 0,00 dengan nilai *positive ranks* motivasi membaca lebih besar dari pada *negative ranks*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik strip sains yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi membaca siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep.

## Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya, media komik strip sains dapat dibuat dalam bentuk *online product*, sehingga biaya lebih murah dan dapat diakses serta dikembangkan kapan pun.
2. Bagi peneliti selanjutnya, tema materi media komik sebaiknya ditambah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Danim, Sudarwin dan Khairil. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Harrison dan Richard. 2013. *Analogi dalam Kelas Sains*. Jakarta: PT Indeks.
- Ignas. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: ANDI.
- Muhavid, Ervian Arif. 2013. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Berpendekatan Keterampilan Proses pada Tema Bunyi di SMP Kelas VIII*. Skripsi. Semarang: Program Sarjana Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, (*Online*), (<http://lib.unnes.ac.id>), diakses pada 10 Desember 2016.
- Nur, Mohamad. 2005. *Strategi-strategi Belajar*. Surabaya: UNESA-UNIVERSITY PRESS.
- Pertiwi, Dwi Aji Dian. 2012. *Pengaruh Minat dan Motivasi Baca terhadap Kemampuan Meresepsi Cerpen (Studi pada Siswa Kelas IX SMP Negeri Se-Kabupaten Banyumas)*. Skripsi. Yogyakarta: Program Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, (*Online*), (<http://eprints.uny.ac.id>), Diakses 10 Oktober 2016.



- Purwanto, Didik. 2013. *Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII. Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*, Volume 01 Nomor 01, (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id>).
- Rakhmat, Jalaludin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sabri, Alisuf. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya.
- Santrock, John. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Irin Purnama. 2013. Hubungan Minat Baca dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Geografi. *Jurnal* Vol. 1 No. 1, (Online), (<http://kim.ung.ac.id>), diakses 5 Oktober 2016.
- Schunk D., Paul, dan Judith. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry. 1986. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trihendradi. 2014. *Mengasah Memori Anak*. Yogyakarta: ANDI.
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*. *Journal Of Innovative Science Education* Vol. 1, No.1, (Online), (<http://journal.unnes.ac.id>).
- Widiasworo, Erwin. 2015. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yatno, Sri, dan Novi. 2015. *Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berpendekatan Pengembangan Kontekstual pada Tema Bunyi untuk Siswa SMP/MTs*. *Unnes Science Education Journal* Vol. 4 No. 2, (Online), (<http://journal.unnes.ac.id>).