

## **PENGEMBANGAN MEDIA "PASOMEKOM" MENGGUNAKAN *CARTOON STORY MAKER* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL**

**Rohman**

SMP Islam Terpadu Babussalam, Jalan Genitu No. 75, Sumber Wetan, Kecamatan Kedopok,  
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos: 67227  
E\_mail: rohman27112000@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian didasari atas observasi penulis terhadap ketersediaan media pembelajaran yang bermanfaat pada pembelajaran dan menjadikan tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan analisis gaya belajar peserta didik dan kebutuhan guru didapatkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan informasi dalam bentuk teks, gambar, ataupun suara sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, kolaboratif. Selain itu, juga bisa mengembangkan karakter. Tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang memadukan TIK dan Non-TIK, yaitu PASOMEKOM yang diterapkan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran matematika materi aritmatika sosial. Pelaksanaan penelitian tahap satu, perancangan dilanjutkan pembuatan media pembelajaran PASOMEKOM. Tahap dua, uji coba penerapannya pada media pembelajaran PASOMEKOM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas VII SMP IT Babussalam. Hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu dengan rata-rata 4,57 yang memperoleh predikat sangat baik. Sedangkan hasil belajar semua sampel siswa kelas VII tuntas dengan KKM 70. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar VII SMP IT Babussalam.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar.

### **"PASOMEKOM" MEDIA DEVELOPMENT USING CARTOON STORY MAKER IN EFFORT TO IMPROVE STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES ON SOCIAL ARITHMETIC SUBJECTS**

**Abstract:** The research is based on the author's observation on the availability of instructional media that is useful and helping to achieve learning objectives. Based on the analysis of students' learning style and teacher needs, it finds that learning media that can provide an information in the form of text, images, or sound is necessary. So that, they can facilitate students in active, innovative, creative, fun, collaborative learning. Beside, be able to develop character as well. The purpose of the research is to produce learning media that combines ICT and Non-ICT, namely PASOMEKOM which is applied to know on improving motivation and learning outcomes in the implementation of mathematics learning social arithmetic material. The implementation of the first phase of research, the design is continued by PASOMEKOM learning media. The second phase, doing test application of the PASOMEKOM learning media on the motivation and learning outcomes of the 7<sup>th</sup> grade student of SMP IT Babussalam. The trial results showed good results with an average of 4.57 which the best predicate. While the learning outcomes of all samples of the 7<sup>th</sup> grade students are completed with KKM 70. Based on these results it can be concluded the media can increase motivation and learning outcomes of the 7<sup>th</sup> grade student of SMP IT Babussalam.

**Keywords:** Learning media, learning motivation, and learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Suatu hal yang akan menopang kemajuan bangsa salah satunya adalah pendidikan. Suatu negara akan tertinggal jauh apabila pendidikannya tidak maju. Maka dari itu pendidikan perlu selalu ditingkatkan. Namun, di Indonesia banyak masalah yang terjadi terutama dalam bidang pendidikan. Rendahnya kualitas mutu pendidikan adalah salah satu permasalahan yang dihadapi Indonesia terutama pada pendidikan tingkat dasar dan tingkat menengah. Sesuai data UNESCO (2013) bahwa mutu pendidikan di Indonesia dari 185 negara hanya menempati urutan ke-121. Salah satu komponen yang terpenting dalam pendidikan yaitu kualitas guru di Indonesia masih tergolong sangat memprihatinkan, yaitu berada di urutan terakhir dari 14 negara berkembang di dunia. Salah satu permasalahan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan. Sesuai data UNESCO (2016) menurut *Global Education Monitoring (GEM)* bila dibandingkan dengan negara-negara lain kualitas mutu pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan lagi.

Berbagai cara dan strategi telah dilakukan dalam meningkatkan dan memaksimalkan mutu pendidikan nasional, seperti melakukan berbagai

diklat atau pelatihan dan peningkatan kinerja dan kualitas para guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku, media, dan alat bantu proses pembelajaran, peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendidikan, dan proses meningkatkan mutu manajemen sekolah. Walaupun demikian, berbagai macam indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengelola dan menyelenggarakan pendidikan. Dalam belajar juga diperlukan kerja siswa dan keterlibatan mental siswa itu sendiri. Proses menjelaskan dan memeragakan semata susah menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Siswa juga harus bisa menggunakan menganalisis gagasan, memecahkan permasalahan, serta menerapkan dalam kehidupan nyata tentang suatu hal yang mereka pelajari.

Matematika ialah salah satu bidang keilmuan yang memiliki banyak peran penting dalam kehidupan manusia terutama dalam dunia pendidikan. Aritmatika sosial merupakan materi SMP Kelas VII yang termasuk salah satu bagian ilmu matematika yang memiliki kaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Karena hal itu maka dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan siswa sehingga dapat memberikan kemudahan

dalam proses mempelajari materi tersebut. Pada era saat ini, kebanyakan para siswa lebih gemar membaca sesuatu yang memiliki unsur hiburan seperti komik pembelajaran dibandingkan dengan membaca buku yang dianggap terlalu serius. Oleh karena itu, dengan dikembangkan media komik ini bertujuan untuk memberikan suasana dan kondisi kelas dengan pembelajaran yang menghibur namun masih bisa menyampaikan unsur pendidikan di dalamnya.

Berdasarkan hasil pengamatan saya selama dua minggu awal bulan Agustus ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai pelajaran yang susah, tidak menyenangkan, bahkan menakutkan. Identifikasi penyebab masalah dalam proses pembelajaran antara lain: 1) Permasalahan utama siswa kelas VII SMP Islam Terpadu Babussalam Kota Probolinggo Provinsi Jawa Timur adalah kemampuan mengingat materi-materi sebelumnya masih tergolong sangat rendah dan jauh dari harapan guru; 2) Pembelajaran matematika di sekolah tersebut, guru masih menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran yang sederhana dan tidak bervariasi sehingga pembelajaran matematika kurang bermakna dan kurang berkesan; 3). Kurang bervariasi-

nya proses pelaksanaan belajar mengajar, dan 4). Kurang maksimalnya dalam memanfaatkan alat peraga maupun media pembelajaran yang seharusnya menjadi pendukung di dalam aktivitas belajar-mengajar. Karena itulah siswa akan kehilangan motivasi belajar yang optimal sehingga hasil belajar juga tidak maksimal.

Pada kondisi situasi saat ini, perkembangan dan penggunaan media dalam pembelajaran sudah sangat signifikan dan termasuk produk-produk inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media grafis yang berkembang tidak terkecuali seperti komik. Komik disertai bacaan yang bergambar dan mengandung berbagai unsur edukasi yang memiliki daya tarik bagi masyarakat terutama kalangan anak-anak. Di mana komik tersebut berfungsi sebagai alat untuk menciptakan motivasi dan perhatian yang lebih untuk memahami materi, memperjelas materi, serta membangkitkan rasa ingin tahu. Hal ini tentu dapat menjadi suatu solusi dalam proses pembelajaran di kelas agar menjadi lebih menarik dan juga lebih efektif.

PASOMEKOM bisa dijadikan alternatif media pembelajaran. PASOMEKOM merupakan singkatan dari Paham Aritmatika Sosial Melalui Komik

yang cara menyampaikan materinya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. PASOMEKOM ini membahas materi aritmatika sosial yang merupakan materi kelas VII. PASOMEKOM mudah digunakan, disertai gambar dan bahasa yang dapat menarik perhatian siswa karena dikaitkan dengan kehidupan nyata. Karena hal tersebut mampu mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi aritmatika sosial. Dengan demikian, juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan masalah, yaitu: bagaimana kelayakan dan keefektifan media komik PASOMEKOM dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP IT Babussalam. Tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media komik PASOMEKOM dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP IT Babussalam. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam memperkaya wawasan keilmuan dan juga untuk memberikan arahan yang tepat dalam pemilihan, pembuatan, dan

pemanfaatan media ajar. Sedangkan manfaat praktis bagi guru dalam pengembangan media komik pada proses pembelajaran dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih media yang tepat menyesuaikan materi yang akan diajarkan dan juga sebagai acuan dalam proses pengembangan media ajar yang serupa, bagi siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan peneliti lain mendapat referensi media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Mahnun, 2012) menjelaskan bahwa "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Dengan kata lain, media merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh pembuat media kepada pembaca media. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media jika ditinjau dari pengertian tersebut. Sedangkan dalam bahasa arab, media memiliki arti sebuah perantara dari pengirim pesan terhadap penerima pesan. *Association of Education and Communication Technology* dalam (Sofia, 2012) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran

yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Sedangkan menurut Purwono (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menunjang kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya juga akan maksimal. Supaya proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, bahkan terkesan main-main tapi disisi lain masih menyampaikan unsur edukasinya maka salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Awal mulanya media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran yakni hanya berupa sarana yang digunakan untuk memberikan pembelajaran yang visual kepada siswa dengan bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman konsep yang semula kompleks ataupun abstrak sehingga menjadi lebih sederhana dan konkrit, mendorong motivasi belajar, serta mudah untuk dimengerti. Dengan demikian media pembelajaran juga dapat berfungsi untuk membantu dalam memaksimalkan daya serap siswa pada materi yang dipelajarinya.

Komik menurut Daryanto dalam (Hidayah & Ulva, 2017) diartikan sebagai

bentuk kartun yang memiliki karakter dan menceritakan suatu cerita dalam langkah yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Awalnya komik untuk kepentingan hiburan, namun karena orang-orang kreatif sehingga komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media komik pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang fungsinya untuk membantu siswa dan dapat memposisikan komik sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran komik yang memiliki gambar akan menjadikan siswa yang tidak mau belajar menjadi lebih rajin belajar, peserta didik yang semula tidak mau membuka buku akan rajin membuka buku, dan siswa yang tidak pernah membaca akan tertarik untuk membaca. Karena dalam media komik ini terdapat gambar dan kalimat yang sederhana sehingga mudah dimengerti ataupun dipahami.

Di sisi lain komik juga memiliki gambar yang menarik, rangkaian cerita yang akan membuat siswa penasaran sehingga membuat mereka berkeinginan untuk terus membacanya tanpa harus disuruh oleh guru. Salah satu cara untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran di kelas, contohnya adalah komik. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran akan sangat bagus karena dapat memancing siswa berkeinginan membacanya. Proses belajar yang menyenangkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan komik membuat proses pembelajaran lebih menghibur dan menarik, serta tidak membosankan sehingga motivasi belajar akan meningkat.

Menurut Gene dalam (Wurianto, 2009) kelebihan komik yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran, komik berisi gambar yang dapat membantu menyampaikan materi dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran. Komik merupakan bagian dari budaya populer dan bersifat permanen. Selain itu, komik juga dapat membangkitkan motivasi siswa yang kurang suka membaca menjadi berkeinginan untuk membaca.

Dalam kehidupan sehari-hari tidak mungkin terlepas dari kegiatan yang berhubungan dengan aritmatika sosial. Dalam aritmatika sosial akan dibahas tentang kegiatan perekonomian seperti

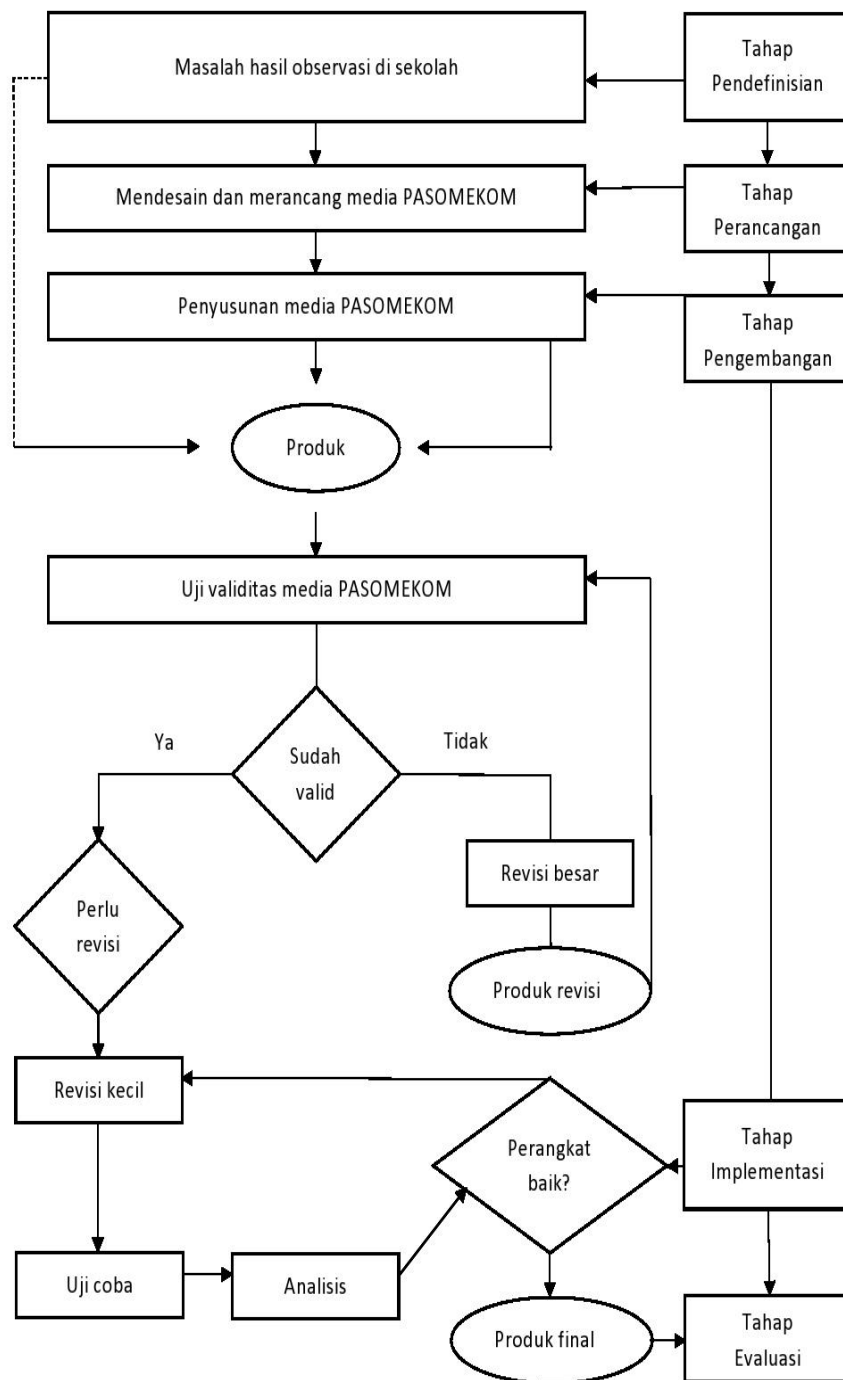
pembelian, penjualan, kerugian, keuntungan, bunga, pajak, diskon, bruto, netto, dan tara. Tapi untuk kali ini peneliti hanya fokus pada kerugian, keuntungan, pajak, dan diskon. Aritmatika sosial sudah pernah dipelajari di tingkat Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran aritmatika sosial ini, siswa belajar untuk membentuk kerangka berpikir supaya dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Guru dapat menerapkan berbagai metode, model, dan pendekatan dalam pembelajaran supaya dapat membangun kerangka berpikir tersebut. Mengingat materi aritmatika sosial sangat berkaitan erat dengan kegiatan yang nyata jadi materi ini perlu untuk dikuasai oleh siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Babussalam pada tanggal 12 September 2020. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 9 orang. Pengembangan media pembelajaran PASOMEKOM dibuat dan dirancang dengan menggunakan aplikasi *cartoon story maker*. Setelah media jadi, dilanjutkan dengan uji validasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya, dilakukan revisi sesuai

dengan masukan dan saran dari para ahli. Tahap akhir yaitu produk media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas VII. Tahapan dan prosedur pengembangan media

pembelajaran PASOMEKOM terdapat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Skema Pengembangan PASOMEKOM

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan ini untuk mengkaji mengenai tingkat validitas media PASOMEKOM dan keefektifan pengembangan media PASOMEKOM pada siswa kelas VII SMP Islam Terpadu Babussalam. Hasil yang diinginkan pada penelitian ini adalah hasil dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, motivasi belajar, dan hasil belajar.

Uji validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Uji validasi ahli dilaksanakan oleh *expert judgment* yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Para ahli tersebut mempunyai peranan yang berbeda antara lain ahli penilai dari ranah materi dilakukan oleh Ibu Susi Dwi

Hastuti yang merupakan seorang guru matematika di SMA Negeri 1 Leces. Penilai dari ranah bahasa dilakukan oleh Ibu Wiwik Ariani yang merupakan seorang guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Leces, dan penilai ranah media oleh Bapak Muhammad Iqbal yang merupakan guru di SMA Negeri 4 Sekadau.

Para ahli melaksanakan proses validasi media PASOMEKOM kemudian melakukan penilaian serta saran atau revisi dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut. Berikut merupakan tabel hasil uji validasi dari beberapa validator yang peneliti tentukan sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1, 2 dan 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Indikator	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa
Skor yang Diperoleh	54	55	46
Skor Maksimal	56	60	52
Presentase	96 %	92%	88 %
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 2. Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Kondisi	Skor Angket	Rata-Rata	Kriteria
1	Perhatian ( <i>Attention</i> )	538	4,56	Sangat Baik
2	Relevansi ( <i>Relevance</i> )	330	4,56	Sangat Baik
3	Percaya Diri ( <i>Confidence</i> )	289	4,56	Sangat Baik
4	Kepuasan ( <i>Satisfaction</i> )	332	4,61	Sangat Baik
	Rata-Rata		4,57	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

No.	Rentang Nilai	Banyak Siswa	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	0 - 49	0		√
2	50 - 59	0		√
3	60 - 69	1		√
4	70 - 79	1	√	
5	80 - 89	4	√	
6	90 - 99	3	√	
7	100	0	√	
Jumlah Siswa		9	8	1
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		65		
Rata-Rata		85		
Presentase Ketuntasan		88,88%		

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh menyatakan kelayakan media PASOMEKOM menurut ahli materi yaitu pada kategori sangat layak dengan indeks presentase yang didapatkan 92% dengan adanya beberapa revisi. Kelayakan media PASOMEKOM menurut ahli media yaitu pada kategori sangat layak dengan indeks presentase 96% walaupun media PASOMEKOM perlu adanya revisi untuk memaksimalkan kualitas media dan kelayakan media PASOMEKOM. Kemudian, menurut ahli bahasa yaitu pada kategori layak dengan indeks presentase 88%. Media PASOMEKOM terus dilaku-

kan perbaikan dan peningkatan pengembangan media tersebut agar hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Supaya media PASOMEKOM dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan media PASOMEKOM ini lebih mudah dipahami karena siswa menyukai tampilannya yang lebih menarik. Dengan demikian, tujuan dari media PASOMEKOM lebih mudah diterima dan dicerna oleh otak siswa sehingga secara tidak langsung akan tersimpan dalam otaknya dengan jangka panjang. Pembelajaran matematika yang yang semula dianggap menakutkan bagi

siswa terutama siswa yang merasa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan yang banyak angkanya akan dinilai tidak menakutkan lagi. Sesuai dengan kriteria kelayakan media PASOMEKOM yang didapatkan dari ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa diperoleh kriteria sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudian, Ketika validasi dari ketiga ahli diperoleh maka selanjutnya akan dilakukan tahap memperbaiki dengan tujuan untuk menyempurnakan media PASOMEKOM. Dari hasil yang diperoleh dari ketiga validator di atas maka mendapatkan hasil bahwa media PASOMEKOM sudah valid dan bisa digunakan untuk uji coba dalam pembelajaran di kelas VII. Uji coba yang akan peneliti lakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media PASOMEKOM ini sudah layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil angket terhadap motivasi belajar siswa, motivasi belajar sudah sangat baik. Penggunaan media ini yang memotivasi dan menantang siswa sehingga dapat berdampak pada motivasi belajar yang sangat baik. Peningkatan motivasi tersebut sejalan dengan yang

disampaikan Yazdani & Godbole (2014:829) menyatakan bahwa siswa yang selalu berusaha keras menyelesaikan suatu permasalahan yang sulit maka siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi, usaha yang dimaksud yaitu usaha secara fisik dan mental dan secara bersungguh-sungguh untuk meraih prestasi.

Dilihat dari tabel hasil belajar di atas siswa dapat memperoleh nilai yang baik ketika mengimplementasikan karya inovasi pembelajaran ini. Perolehan nilai kelas VII SMP IT Babussalam 95 merupakan nilai tertinggi, 65 merupakan nilai terendah, dan rata-ratanya 85. KKM pada pelajaran matematika adalah 70 sehingga hanya ada 1 siswa yang tidak tuntas.

Pelaksanaan diseminasi dilakukan dengan para guru SMP IT Babussalam Kota Probolinggo yang dilaksanakan pada tanggal 12 September 2020. Kegiatan diseminasi dilaksanakan dengan memberikan penjelasan tentang desain pengembangan media PASOMEKOM yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VII SMP IT Babussalam. Mulai dari alasan peneliti merancang media PASOMEKOM, bagaimana proses pembuatan media PASOMEKOM, sampai dengan bagaimana

cara mengimplementasikan media PASOMEKOM dalam proses belajar mengajar di kelas. Tanggapan dari rekan guru sudah cukup baik. Akan tetapi, ada guru yang menyarankan pemilihan karakternya kalau bisa yang lebih religius lagi karena sekolah kami berbasis islamiyah.

### KESIMPULAN

PASOMEKOM sebagai media pembelajaran matematika kelas VII pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan dan telah layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di suatu kelas dan PASOMEKOM adalah sebagai media pembelajaran matematika kelas VII pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan dan sudah efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di suatu kelas.

### SARAN

Materi dalam PASOMEKOM ini hanyalah pada pokok bahasan Aritmatika sosial, harapannya untuk selanjutnya bisa memperbanyak materi yang akan dikembangkan. Karakter dalam PASOMEKOM ini memperlihatkan aurat-

nya. Mungkin untuk selanjutnya bisa memilih karakter yang menutup auratnya.

### DAFTAR RUJUKAN:

- Hidayah, N., & Ulva, R. K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1, Juni 2017, ISSN: 2355-1925, hal 34-46.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37 Nomor 1, Januari-Juni 2012. Hal 27-34.
- Purwono, J. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. *Dala Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume Nomor 2, April 2014. ISSN:2354-6441, hal 127-144.
- Sofia. 2012. Peranan Media Pengajaran Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Al-Hikmah*, Volume XIII Nomor 1, 2012. Hal 49-58.
- Wurianto, E. (2009). *Komik sebagai Media Pembelajaran*. [www.powerpoint-search.com/mediapembelajaran-komik-ppt.html](http://www.powerpoint-search.com/mediapembelajaran-komik-ppt.html).