



Pengembangan Buku Komik Cerita Rakyat untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Kelas IV

¹ Rizka Devi Nur Safitri , ² Arya Setya Nugroho , ³ Ismail Marzuki ,
Universitas Muhammadiyah Gresik ^{1,2,3}

Alamat: Jl. Sumatera No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kab. Gresik

Korespondensi penulis: rizkadevi1128@gmail.com

Abstract. *This research aims to describe the process of developing folklore comic books for learning Indonesian, main idea material for class IV. Type of R&D (Research and Development) development research using the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). This research was conducted at MI Al-Huda Banyutami in the even semester. The subjects of this research were 9 grade 4 students. Data collection techniques used validation questionnaires from material experts, language experts, graphics experts, and student response questionnaires. The research results on comic book development used a 4D model, but in this research, only 3 stages were used (Define, Design, and Develop). The results of the validity of folklore comic books can be seen from the validation results of the expert team, namely material experts who got a score of 91.6% which was categorized as very valid, language experts with a score of 93.75% in the very valid category, and graphics experts who got a score of 90.9% in the very valid category and student questionnaire responses which got a percentage of 93% in the very good category.*

Keywords: *Comic Book, Folklore, Main Idea*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan buku komik cerita rakyat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok kelas IV Jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di MI Al-Huda Banyutami pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah 9 siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli kegrafikan, dan angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan buku komik yaitu menggunakan model 4D, namun pada penelitian ini, hanya menggunakan 3 tahap (*Define, Design, dan Develop*). Hasil kevalidan buku komik cerita rakyat dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi yang mendapatkan skor 91,6% yang dikategorikan sangat valid, ahli bahasa dengan skor 93,75% kategori sangat valid, dan ahli kegrafikan mendapatkan skor 90,9% dengan kategori sangat valid serta angket respon siswa yang mendapatkan presentase 93% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Buku komik, Cerita Rakyat, Gagasan Pokok

1. LATAR BELAKANG

Menurut (Umam & Mandasari, 2019) diantara empat keterampilan berbahasa, keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar yaitu keterampilan membaca. Karena membaca merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan atau informasi melalui bahan bacaan (Abidin dalam Marsaid et al., 2021). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca itu sangat penting karena dengan membaca, akan memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas. Banyak membaca maka banyak pula pengetahuan dan wawasan yang didapat.

Membaca memiliki dua jenis, ada membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati terdiri atas membaca intensif dan membaca ekstensif (Yunia Mamisya & Sari, 2020). Tahapan dalam membaca ada dua, yang pertama, tahapan membaca permulaan dan tahapan membaca pemahaman. Pada sekolah dasar kelas IV, siswa berada pada tahap

Received: Maret 30, 2025; Revised: April 30, 2025; Accepted: Mei 17, 2025;

Online Available : Mei 20, 2025;

pemahaman yang dimana tahap pemahaman ini merupakan pengembangan dari tahap permulaan. Materi gagasan pokok merupakan salah satu implementasi dari kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV (AnggitaSari et al., 2021).

Menurut (Herawati & Harisah, 2018) Gagasan pokok merupakan gagasan yang menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah paragraph. Dalman dalam Nurhsliza et al., (2019) gagasan pokok merupakan ide pokok atau gagasan utama atau pikiran utama dari suatu paragraph. Sehingga dapat penulis simpulkan, gagasan pokok merupakan inti dari sebuah paragraph yang digunakan sebagai kata kunci dalam menyusun paragraph tersebut. Dalman juga mengatakan bahwa gagasan pokok terdapat diawal kalimat, diakhir kalimat atau diawal dan diakhir kalimat. Namun terkadang, gagasan pokok terdapat pada tengah paragraph (Nurhsliza et al., 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dilapangan, siswa senang saat pembelajaran menggunakan media video, dibuktikan dengan antusiasnya siswa dalam pembelajaran dan siswa lebih memperhatikan pembelajaran mengenai materi yang diajarkan. Namun, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok, guru belum menggunakan media. Karena menurut Awalia dalam (Nugroho & Wahyuni, 2021) pengetahuan berkembang dan bertambah menjadi bermakna yaitu dengan menggunakan media. Selain itu, guru hanya menggunakan buku yang diedarkan oleh pemerintah dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang berisi soal-soal latihan untuk siswa. Guru belum menggunakan buku-buku pendamping lain sebagai sumber belajar siswa. Oleh guru, siswa diminta menentukan gagasan pokok melalui teks cerita tentang sejarah suatu wisata di daerah Jepara yang terdapat pada LKS (Lembar Kerja Siswa). Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk menciptakan sebuah bahan ajar sebagai buku pendamping guru pada saat mata pelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok yaitu mengembangkan buku komik.

Pada penelitian terdahulu oleh (Harjanti, 2020) dengan judul **“Pengembangan Media Komik Materi Membaca Pemahaman Untuk Menentukan Gagasan Pokok”** komik menunjukkan bahwa efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok serta bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Memperoleh penilaian sebesar 98,52% dari ahli media, 90% dari ahli materi dan peningkatan siswa setelah memakai media komik ini mencapai 66,67%.

2. KAJIAN TEORITIS

Komik

Komik menurut KBBI merupakan cerita bergambar dalam bentuk majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang mudah dicerna dan lucu. Dalam buku *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1985), Will Eisner menyebutkan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret. Terdiri atas beberapa gambar yang saling berurutan atau disebut juga sequential arts, komik adalah suatu bentuk naratif yang dapat bercerita. Lebih jelasnya, sebuah komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut (Putri & Purnengsih, 2023). Scott McCloud dalam Patricia (2018) juga mendefinisikan komik sebagai gambar dan lambang yang bersebalahan atau berdekatan dengan urutan tertentu dan bertujuan untuk menambah informasi dan estetika pembaca. Dari pengertian tersebut dapat penulis simpulkan, komik merupakan cerita bergambar yang disajikan secara urut dan runtut sesuai dengan alur cerita dan bertujuan untuk menambah informasi dan estetika pembaca serta mudah didcerna dan lucu.

Cerita Rakyat

Menurut KBBI terbagi menjadi dua pengertian, yang pertama cerita merupakan tuturan bagaimana terjadinya sesuatu peristiwa atau kejadian. Yang kedua yaitu rakyat, berarti cerita zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Definisi cerita rakyat menurut KBBI berarti suatu peristiwa yang terjadi di kalangan rakyat pada zaman dahulu yang diwariskan secara lisan.

Menurut Sakillah et al., (2021) Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat ini mengisahkan mengenai suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia dan dewa.

Gagasan Pokok

Menurut (Herawati & Harisah, 2018) Gagasan pokok merupakan gagasan yang menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah paragraph. Dalman dalam Nurhsliza et al. (2019) gagasan pokok merupakan ide pokok atau gagasan utama atau pikiran utama dari suatu paragraph. Sehingga dapat penulis simpulkan, gagasan pokok merupakan inti dari sebuah paragraph yang digunakan sebagai kata kunci dalam menyusun paragraph tersebut.

Gagasan pokok secara sederhana dapat diartikan sebagai inti dari kalimat utama. Pada dasarnya, gagasan pokok akan secara alami tertuang secara jelas dalam kalimat utama. Gagasan pokok tidak melulu tertuang secara konkret dalam sebuah paragraf. Gagasan pokok ini akan tertuang dalam bentuk kalimat utama. Sementara kalimat bisa beragam bentuk dan sudut pandangnya. Kita akan dengan mudah menemukan gagasan pokok sebuah paragraf ketika kalimat utama sudah ditemukan. Begitu juga sebaliknya, kalimat utama akan mudah ditemukan, ketika gagasan utama sudah bisa ditangkap (Amalia, 2015).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tahap pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D. Dalam model pengembangan 4D terdapat 4 tahapan, yang pertama yaitu *Define* disebut sebagai tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan. Tahap yang kedua yaitu *Design* atau perancangan. Tahap *Develop* yaitu pengembangan dan yang terakhir yaitu *Disseminate*, yaitu penyebaran yang tidak dapat peneliti lakukan karena kendala biaya dan waktu. Penelitian ini dilakukan di MI Al-Huda Banyutami. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas 4 MI Al-Huda.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi buku komik dan angket respon siswa untuk mengetahui kualitas buku komik yang telah peneliti kembangkan. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar dalam Arofah (2023) sebagai berikut:

$$\text{Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Buku komik dikatakan valid apabila memperoleh nilai minimal 69, dengan tingkat kriteria menurut Subali, dkk adalah skor 36-52 dengan kriteria kurang valid, skor 53-68 dengan kriteria cukup valid, skor 69-84 dengan kriteria valid dan skor 85-100 dengan kriteria sangat valid.

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Sangat Tidak Setuju

Sedangkan untuk mencari hasil angket respon siswa dapat menggunakan rumus dari Arikunto dalam Arofah (2023) analisis data menggunakan angket lima tingkat sebagai berikut:

$$\text{Presentase Siswa} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (ST)}{(5 \times \sum n) \times \text{jumlah siswa}} \times 100$$

Kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut:

Table 1 Kriteria Tingkat Ketercapaian

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 36	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arofah (2023)

Jika buku komik mencapai lebih dari sama dengan 61% maka, buku komik dapat dikatakan praktis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model 4D ini memiliki 4 tahap sebagai berikut: (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Desseminate*. Penelitian yang penulis lakukan hanya sampai pada tahap *develop* atau pengembangan.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis dalam pembuatan buku komik. Pada tahap pendefinisian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan belajar peserta didik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas IV di MI Al-Huda Banyutami.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap *design* atau tahap perencanaan merupakan tahap mendesain atau merancang produk. Produk yang dikembangkan berupa buku komik cerita rakyat untuk materi gagasan pokok yang menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Peneliti melakukan desain komik yang akan dibuat dengan membuat *storyboard*/skenario komik, penokohan, gambar komik dan penyusunan instrumen penilaian kualitas buku komik.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap dalam menyusun buku komik dan validasi buku komik yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan pembuatan komik dan melakukan validasi serta revisi kepada validator menyatakan bahwa komik yang dibuat valid untuk

diimplementasikan. Pengembangan produk awal komik disusun dengan struktur sebagai berikut: **sampul komik depan belakang, prakata, daftar isi, pengenalan tokoh, cerita inti, daftar pustaka dan profil penulis.**

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Kris Adji AW., selaku budayawan Gresik yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Table 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Isi buku komik	Kesesuaian buku komik cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian isi buku komik dengan sejarah	4
		Kejelasan cerita yang diberikan	4
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	3
		Buku komik mampu meningkatkan minat belajar siswa	4
2.	Penyajian buku Komik	Penyajian cerita rakyat dalam buku komik memberikan pengetahuan kepada siswa	4
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	3
		Cerita rakyat yang disajikan menarik perhatian siswa	4
		Kesesuaian buku komik dengan karakteristik siswa	4
Jumlah skor yang diperoleh			33
Jumlah skor maksimal			36

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil validasi oleh ahli materi berdasarkan skor yang diberikan yaitu 33, sehingga:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{33}{36} \times 100 \\
 &= 91,6\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh yaitu 91,6% yang diartikan bahwa buku komik cerita rakyat masuk pada kategori **sangat valid**, yaitu terletak pada rentang 85-100.

b) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Faridatul Mardlotillah, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia di UPT SMP Negeri 10 Gresik yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Table 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ketepatan penggunaan kata yang tepat sesuai EYD	3
		Ketepatan struktur kalimat	4
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4
2.	Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4
Jumlah skor yang diperoleh			15
Jumlah skor maksimal			16

Pada tabel diatas, dapat dilihat hasil validasi oleh ahli bahasa berdasarkan skor yang diberikan yaitu 15, sehingga:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{15}{16} \times 100 \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh yaitu 93,75% yang diartikan bahwa buku komik cerita rakyat masuk pada kategori **sangat valid**, yaitu terletak pada rentang 85-100.

c) Validasi Ahli Kegrafikan

Validasi ahli kegrafikan dilakukan oleh Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Table 4 Hasil Validasi Ahli Kegrafikan

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Desain sampul	Kesesuaian sampul dengan cerita rakyat	4
		Ilustrasi sampul	3
		Teks sampul mudah dibaca	4
2.	Desain isi	Kesesuaian penggunaan tipografi	4
		Kualitas ilustrasi	4
		Kesesuaian ekspresi karakter dengan cerita	4
		Kesesuaian gaya gambar	4
		Komposisi panel dan tata letak	3
3.	Kualitas buku	Kualitas jilidan buku komik cerita rakyat	3
		Kualitas bahan buku komik cerita rakyat	4
		Kualitas cetakan buku komik cerita rakyat	3
Jumlah skor yang diperoleh			40
Jumlah skor maksimal			44

Pada tabel diatas, dapat dilihat hasil validasi oleh ahli kegrafikan berdasarkan skor yang diberikan yaitu 40, sehingga:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{40}{44} \times 100 \\
 &= 90,9\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh yaitu 90,9% yang diartikan bahwa buku komik cerita rakyat masuk pada kategori **sangat valid**, yaitu terletak pada rentang 85-100.

d) Angket Respon Siswa

Table 5 Hasil Angket Respon Siswa

Nama Siswa	Perntanyaan ke-						
	1	2	3	4	5	6	7
ARS	4	5	5	3	5	4	5
DAA	4	4	5	5	4	5	5
DAA	5	4	4	5	5	4	5
FAR	5	5	5	5	5	5	5
JSM	4	4	4	5	4	5	5
MFS	5	5	5	5	5	5	5
MFF	3	5	4	4	4	5	4
MFHA	4	5	5	5	5	5	5
MHH	5	5	5	5	5	4	5
Total skor	34	37	37	37	37	38	39

Keterangan:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Kurang Setuju (KS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Adapun perolehan perhitungan presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Siswa} &= \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \sum n) \times \text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{(5 \times 43) + (4 \times 18) + (3 \times 2) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(5 \times 7) \times 9} \times 100\% \\
 &= \frac{215 + 72 + 6}{35 \times 9} \times 100\% \\
 &= \frac{293}{315} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa presentase yang dihasilkan dari angket respon siswa yaitu 93% atau kategori sangat baik. Artinya, buku komik memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu lebih dari sama dengan 61%, Dimana buku komik dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku komik cerita rakyat yang menceritakan tentang asal usul Gresik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia

materi gagasan pokok kelas IV. Pengembangan buku komik cerita rakyat dilakukan melalui proses secara bertahap dengan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Peneliti hanya akan melakukan sampai tahap *develop* atau pengembangan, karena pada tahap *disseminate* peneliti terkendala oleh biaya dan waktu. Hasil validasi buku komik cerita rakyat mendapatkan presentase sebesar 91,6% oleh ahli materi, memperoleh 93,75% oleh ahli bahasa dan memperoleh 90,9% oleh ahli kegrafikan, sehingga buku komik dapat di uji cobakan. Sedangkan untuk mengetahui bahwa buku komik praktis digunakan untuk siswa, peneliti menganalisis menggunakan angket respon siswa yang diberikan kepada siswa saat pembelajaran menggunakan buku komik cerita rakyat materi gagasan pokok. berdasarkan hasil analisis respon siswa kelas IV, mendapatkan presentase sebesar 93%, yang artinya respon siswa kelas IV sangat baik terhadap buku komik cerita rakyat. Sehingga buku komik cerita rakyat dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Harjanti, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Komik Materi Membaca Pemahaman Untuk Menentukan Gagasan Pokok” komik menunjukkan bahwa efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok serta bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Memperoleh penilaian sebesar 98,52% dari ahli media, 90% dari ahli materi dan peningkatan siswa setelah memakai media komik ini mencapai 66,67%. Penelitian oleh Harjanti yaitu komik berupa teks narasi yang diubah menjadi dialog sedangkan peneliti membuat komik cerita rakyat tentang asal usul Gresik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok. Begitupula penelitian oleh (Darmayanti & Surya Abadi, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia” menunjukkan kelayakan media komik untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok dengan perolehan skor rata-rata 90,00% dari ahli materi, memperoleh skor 95,00% dari ahli media, 92,00% dari ahli desain dan 92,35% dari hasil uji coba. Penelitian oleh Darmayanti dan Surya Abadi menggunakan komik virtual yang berisi mengenai penjelasan materi gagasan pokok yang dibentuk dalam sebuah dialog, sedangkan peneliti membuat komik cerita rakyat tentang asal usul Gresik dalam bentuk buku untuk materi gagasan pokok.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil validasi serta angket respon siswa, buku komik cerita rakyat dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil validasi dari para ahli yang mendapatkan skor 91,6% dari ahli materi, 93, 75% dari ahli bahasa, 90,9% dari ahli kegrafikan yang masuk pada kategori sangat valid. Mendapatkan skor 93% dari angket respon siswa yang masuk kategori sangat baik dan dilihat dari angket siswa menyukai buku komik cerita rakyat digunakan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran gagasan pokok.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, A. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca untuk Menemukan Gagasan Utama dalam Teks yang Dibaca dengan Menggunakan Metode Think, Pair, ang Share Melalui Metode Membaca Kalimat pada Peserta Didik Kelas VIID SMP N 1 Tarub Kabupaten Tegal*.
- AnggitaSari, E., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2021). Analisis motivasi belajar siswa dalam menemukan gagasan pokok pada paragraf teks bacaan kelas IV D di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 2–7. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i4.49341>
- Arofah, N. L. (2023). *Pengembangan Media PALANEL (Papan Flanel) Materi Profesi pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Darmayanti, N. K., & Surya Abadi, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32481>
- Harjanti, E. T. (2020). Pengembangan Media Komik Materi Membaca Pemahaman Untuk Menentukan Gagasan Pokok. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 90–96. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39944>
- Herawati, I. G. K. A. S., & Harisah, S. (2018). Kemampuan Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Palu Menentukan Ide Pokok Dalam Paragraf. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(2). <http://andikws.blogspot.co>
- Marsaid, F., Amroellah, A., & Lidyawati, R. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 2 di SDN 4 Curah Jeru Situbondo Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Cendekia Pendidikan*. https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf

- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4261>
- Nurhsliza, U., Habudin, H., & Mansur, M. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Suatu Paragraf Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Pondok Jagung 01 Serpong Utara. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(01), 95. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i01.2493>
- Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya R. A. Kosasih. *Jurnal Desain*, 10(3), 605. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890>
- Sakillah, S., Fitri, F., & Zulfahita, Z. (2021). nilai budaya dalam cerita rakyat masyarakat Melayu Kabupaten Mempawah. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 119. <https://doi.org/10.25078/klgw.v11i2.2119>
- Umam, N. K., & Mandasari, A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran Accelerated Learning Pada Materi Membaca Pemahaman. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1124>
- Yunia Mamisya, & Sari. (2020). *Permasalahan keterampilan membaca siswa kelas iv sekolah dasar*. 1–60.