

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 3
Sindangkasih)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Purwakarta



Oleh

Rizki Prayoga

NIM 2108668

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Rizki Prayoga

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rizki Prayoga 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
RIZKI PRAYOGA
PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 3
Sindangkasih)

Disetujui dan disahkan oleh
Pembimbing I



Dr. Indah Nurmahanani, S.S, M.Pd.

NIP. 198001102005022009

Pembimbing II



Primanita Sholihah Rosmana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119910106201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 3
Sindangkasih)

Rizki Prayoga

NIM 2108668

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 3 Sindangkasih. Hal ini terlihat ketika siswa mengalami kesulitan menjawab pertanyaan terkait isi bacaan, seperti mengidentifikasi gagasan utama, meringkas teks, dan memahami makna tersirat. Untuk mengatasi hal ini, diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis komik digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berbantuan komik digital. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek 27 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dari 81,81% pada Siklus I menjadi 88,63% pada Siklus II, dan 95,45% pada Siklus III. Aktivitas siswa juga meningkat dari 65,91% menjadi 86,36%, dan kemudian menjadi 93,18%. Nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman juga meningkat, yaitu dari rata-rata awal 68,37 dengan persentase ketuntasan 29,63%, menjadi 70,40 (44,44%) pada siklus I, 74,55 (70,37%) pada siklus II, dan 82,55 dengan ketuntasan klasikal 81,48% pada siklus III. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

Kata kunci: Model Problem Based Learning, Komik Digital, Membaca Pemahaman

***APPLICATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
DIGITAL COMIC MEDIA TO IMPROVE READING COMPREHENSION
SKILLS OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

*(Classroom Action Research on Indonesian Language Learning in Grade V at SDN 3
Sindangkasih)*

Rizki Prayoga

NIM 2108668

ABSTRACT

This study was motivated by the low reading comprehension skills of fifth-grade students at SDN 3 Sindangkasih. This was evident when students had difficulty answering questions related to the content of the reading material, such as identifying the main ideas, summarizing the text, and understanding the implied meaning. To address this issue, a Problem-Based Learning (PBL) model using digital comics was implemented. The objective of this study was to examine teacher and student activities, as well as improvements in students' reading comprehension skills following the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by digital comics. This study used the Classroom Action Research (CAR) method developed by Kemmis and McTaggart, conducted in three cycles with 27 fifth-grade students as subjects. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. The results showed an increase in teacher activity from 81.81% in Cycle I to 88.63% in Cycle II, and 95.45% in Cycle III. Student activity also increased from 65.91% to 86.36%, and then to 93.18%. The average reading comprehension skill score also increased, from an initial average of 68.37 with a completion rate of 29.63%, to 70.40 (44.44%) in Cycle I, 74.55 (70.37%) in Cycle II, and 82.55 with a classical completion rate of 81.48% in Cycle III. Thus, the application of the Problem-Based Learning model assisted by digital comic media has proven to improve the reading comprehension skills of fifth-grade students.

Keyword: *Problem-Based Learning model, Digital Comics, Reading Comprehension*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model dan Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Model dan Media Pembelajaran	7
2.2 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	8
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	8
2.2.2 Tahap-Tahap Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	9
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	9
2.3 Media Komik Digital	10
2.3.1 Pengertian Komik Digital	10
2.3.2 Jenis Komik Digital	12
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital.....	14
2.3.4 Pengembangan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran	15
2.4 Keterampilan Membaca Pemahaman.....	22
2.4.1 Pengertian Keterampilan Membaca	22
2.4.2 Pengertian Keterampilan Membaca Pemahaman.....	23
2.4.3 Tujuan Keterampilan Membaca Pemahaman	24
2.4.4 Jenis-jenis Keterampilan Membaca Pemahaman.....	25

2.4.5	Indikator Membaca Pemahaman.....	25
2.5	Penelitian yang Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	29
3.2	Subjek Penelitian.....	31
3.3	Teknik Pengumpulan Data	31
3.3.1	Observasi.....	31
3.3.2	Tes	32
3.3.3	Dokumentasi	32
3.4	Instrumen Penelitian.....	32
3.4.1	Lembar Observasi	32
3.4.2	Tes Hasil Belajar	36
3.5	Prosedur Analisis Data	46
3.6	Kriteria Keberhasilan	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Deskripsi Data.....	49
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....	49
4.1.2	Kondisi Guru dan Pegawai di SDN 3 Sindangkasih.....	49
4.1.3	Kondisi Siswa di SDN 3 Sindangkasih.....	50
4.2	Deskripsi Kondisi Awal.....	51
4.3	Temuan.....	52
4.3.1	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	52
4.3.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	63
4.3.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III.....	73
4.4	Hasil dan Pembahasan.....	83
4.4.1	Hasil Aktivitas Guru dan Siswa saat Penerapan Media Komik Digital berbantuan Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman	84
4.4.2	Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa setelah Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media Komik Digital.....	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		96
5.2	Simpulan	96
5.1	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		102

RIWAYAT HIDUP	175
---------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru	32
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Post Test Siklus I	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Post Test Siklus II	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Post Test Siklus III.....	43
Tabel 3. 6 Kriteria Penskoran.....	47
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi SDN 3 Sindangkasih	50
Tabel 4. 2 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V A	51
Tabel 4. 3 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	58
Tabel 4. 5 Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman Siklus I.....	60
Tabel 4. 6 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	69
Tabel 4. 8 Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman Siklus II.....	71
Tabel 4. 9 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III	77
Tabel 4. 10 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	79
Tabel 4. 11 Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman Siklus III	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Komik Menggunakan Canva.....	16
Gambar 2. 2 Penyesuaian Isi Bacaan Komik Digital	17
Gambar 2. 3 Tampilan Judul Komik 1	17
Gambar 2. 4 Tampilan Isi Komik 1	18
Gambar 2. 5 Sumber Internet Komik Digital	19
Gambar 2. 6 Tampilan Judul Komik 2	20
Gambar 2. 7 Tampilan Isi Komik 2.....	21
Gambar 2. 8 Tampilan Judul Komik 3	21
Gambar 2. 9 Tampilan Isi Komik 3.....	21
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	30
Gambar 4. 1 Penyajian Komik (Siklus I).....	54
Gambar 4. 2 Bekerja Kelompok (Siklus I).....	55
Gambar 4. 3 Presentasi (Siklus I).....	56
Gambar 4. 4 Penyajian Komik (Siklus II).....	65
Gambar 4. 5 Bekerja Kelompok (Siklus II)	66
Gambar 4. 6 Presentasi (Siklus II)	66
Gambar 4. 7 Penyajian Komik (Siklus III)	75
Gambar 4. 8 Bekerja Kelompok (Siklus III).....	76
Gambar 4. 9 Presentasi (Siklus III)	76
Gambar 4. 10 Grafik Aktivitas Mengajar Guru	85
Gambar 4. 11 Grafik Aktivitas Belajar Siswa.....	87
Gambar 4. 12 Grafik Ketuntasan Klasikal	88
Gambar 4. 13 Grafik Persentase Indikator 1	90
Gambar 4. 14 Grafik Persentase Indikator 2	91
Gambar 4. 15 Grafik Persentase Indikator 3	93
Gambar 4. 16 Grafik Persentase Indikator 4.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	103
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	105
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 4 Surat Izin Kesbangpol	108
Lampiran 5 Surat Permohonan <i>Judgment</i> Dosen Ahli	109
Lampiran 6 Surat Permohonan <i>Judgment</i> Guru 1	110
Lampiran 7 Surat Permohonan <i>Judgment</i> Guru 2.....	111
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru.....	112
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	114
Lampiran 10 Kisi-kisi <i>Post Test</i> Siklus I.....	116
Lampiran 11 Kisi-kisi <i>Post Test</i> Siklus II	120
Lampiran 12 Kisi-kisi <i>Post Test</i> Siklus III	124
Lampiran 13 Modul Ajar Siklus I	127
Lampiran 14 Modul Ajar Siklus II	133
Lampiran 15 Modul Ajar Siklus III.....	139
Lampiran 16 LKPD Siklus I	145
Lampiran 17 LKPD Siklus II	146
Lampiran 18 LKPD Siklus III.....	147
Lampiran 19 Lembar Soal <i>Post Test</i> Siklus I.....	148
Lampiran 20 Lembar Soal <i>Post Test</i> Siklus II.....	149
Lampiran 21 Lembar Soal <i>Post Test</i> Siklus III	151
Lampiran 22 Hasil LKPD Siklus I.....	153
Lampiran 23 Hasil LKPD Siklus II.....	154
Lampiran 24 Hasil LKPD Siklus III	155
Lampiran 25 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I.....	156
Lampiran 26 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II.....	158
Lampiran 27 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus III	160
Lampiran 28 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	162
Lampiran 29 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	164
Lampiran 30 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus III.....	166
Lampiran 31 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus I (Rendah)	168
Lampiran 32 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus I (Tinggi).....	169
Lampiran 33 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus II (Rendah).....	170
Lampiran 34 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus II (Tinggi)	171
Lampiran 35 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus III (Rendah)	172
Lampiran 36 Hasil Nilai <i>Post Test</i> Siklus III (Tinggi)	173
Lampiran 37 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	174

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, I. K., & Amri, S. (2011). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aminah, S. (2021). *Analisis Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik* (Disertasi Doktorat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Bandung).
- Anadiroh, M. (2019). *Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Repository UIN Jakarta.
- Ariawan, V. A. N., Utami, N. T., & Rahman, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 1(2), 95-104.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Suryani. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Astuti, W. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Model SQ3R pada Siswa Kelas V SDN Karangayu 01*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Atika, B. S. (2024). *Penerapan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Dalam Bandar Lampung*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Azizah, R. A. L. N. (2023). *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Barokah, U. S. (2014). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI*. Skripsi Pendidikan, Fakultas Ekonomi, UNY.
- Cahyono, A. N. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Survey Question Reading Recall Review (SQ3R) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Saren 1 Kec. Kalijambe Kab. Sragen Tahun Pelajaran 2013-14*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Febriyanto, B. (2016). Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 42-57.
- Fitria, N. (2022). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 32-38.
- Fuadati, H. R. (2023). *Penerapan Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Dididik Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making, Cara Mebuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring dan APK Builder untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1) 1–8
- Hartman, H. J., dkk. (2013). *Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework*. In Educational Innovations in Economics and Business.
- Hermawan, R., dkk. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Indriyani, V. L. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV di MI Negeri 3 Pemalang*. Skripsi. UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Junaedi, E. (2009). *Penerapan pembelajaran berbasis masalah berpijak pada Arends pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Negeri 10 Malang* (Skripsi sarjana, Universitas Negeri Malang).
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2011). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indek.
- Lestari, S. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 140–148.
- Maharsi, I. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Masruroh, A. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN II Gedangan Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Ni'mah, L. (2021). *Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca di Madrasah Ibtidiyah Negeri 2 Pati*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Nugraha, Eka, A. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Unnes Physics Education*, 1(2).
- Nurmahanani, I. (2023). Analisis Literasi Multimodal Buku Cerita Anak Bergambar sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 541–546.
- Nurman, M. F. S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Panduan Teoritis dan Praktis* (ed. 2). Bandung: Alfabeta.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2).

- Ria, N. S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV pada SDN 71 Kaur*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu.
- Rohmah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan.
- Rudyanto, H. E. (2017). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Soal Cerita Kelas IV SDN 02 Kertosari Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 45–52.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten TTS. *Journal of Character and Elementary Education*, 2(2), 47–56.
- Sari, R. N. (2021). Penerapan Strategi KWL untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 1–10.
- Simamora, E. P., Pardede, N. C., & Harahap, S. H. (2024). Peran Keterampilan Membaca dalam Membentuk Keterampilan Menulis. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, vol. 2(1)
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Bandung: Kencana.
- Trianto. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardianti, N., & Rini, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Model SEMOGA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3).
- Widasari, M. U. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode PQ4R pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017* (S1 thesis). IAIN Metro
- Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–110

- Yulianti, D. (2020). Kesulitan Siswa dalam Menemukan Ide Pokok pada Bacaan Naratif: Studi Deskriptif di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 5(2), 77–84.
- Yuniarti, R. A. (2021). *Pengembangan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Siswa SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.