

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI
MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Berliana Dewi Adinda

NIM. 1805440

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI
MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG**

Oleh:

Berliana Dewi Adinda

NIM. 1805440

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Berliana Dewi Adinda

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Berliana Dewi Adinda, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA
(RAKOS) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI MTS MIFTAHUL
JANNAH TANGERANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

BERLIANA DEWI ADINDA

NIM. 1805440

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI
MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Dadang Sukirman, M.Pd.

NIP. 195910281987031002

Pembimbing II



Dr. Rusman, M.Pd.

NIP. 197205051998021001

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 19691204 200505011002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbentuk Rangkuman Kosakata (Rakos) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Ilmiah Siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya yang saya buat sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak benar dan tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan sebaik-baiknya. Apabila dikemudian hari terbukti tidak benar, maka saya siap menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Bandung, Mei 2022



Berliana Dewi Adinda

NIM. 1805440

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak, sehingga saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Orang tua tercinta, yaitu Ibu Neneng Ernawati dan Ayah Sutarno yang selalu memberikan doa dan dukungannya baik yang berbentuk moril maupun materil, serta kepada Bapak Ade Aksanudin yang selalu memberikan doanya dari kejauhan, sehingga saya mampu menyelesaikan dan melewati tugas akhir skripsi ini dengan baik.
2. Seluruh keluarga tersayang, yaitu adik saya, Fenny Lucyanti dan Kinanti, serta anggota keluarga lainnya yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadang Sukirman, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan segala arahan, bimbingan, dan masukannya dalam menyusun tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Dr. Rusman, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang juga senantiasa memberikan segala arahan, bimbingan, dan masukannya dalam menyusun tugas akhir skripsi ini.
5. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd. selaku ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan segala fasilitas dengan baik selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini berlangsung.
6. Bapak Dr. Cipi Riyana, M.Pd. dan Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli media dan melakukan validasi terhadap penelitian dalam tugas akhir skripsi ini.
7. Kepada seluruh dosen dari Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya yang sangat berharga selama proses perkuliahan.
8. Ibu Rika dan Ibu Susi selaku staff administrasi program studi Teknologi Pendidikan yang telah bersedia memberikan segala informasi dan bantuan

yang dibutuhkan yang berkaitan dengan proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini.

9. Kepala sekolah MTs Miftahul Jannah, Bapak Taufik Hidayat, S.Hum., para guru, staff sekolah, dan para siswa yang menjadi responden penelitian yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam melakukan penelitian.
10. Ibu Ika Kusmiati, S.Si. dan Ibu Patimah, S.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli materi dan melakukan validasi terhadap penelitian dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
11. Sahabat tersayang, Zahra Sekar Larasati Budiman, Yuniar Windi Astuti, dan Salsabila Kana Filah yang telah menemani, mendengarkan segala keluhan, berbagi ilmu, tawa, dan bantuan lainnya selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini.
12. Teman-teman tersayang, Febrianti Kartika Amala, Robby Aulia Rahman, dan Jenny Eka Putra yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk sekedar berbagi canda, tawa, cerita, dan pengalamannya selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini.
13. Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2018 yang juga telah berbagi ilmu dan bantuan lainnya selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Serta masih banyak pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu dalam lembar ucapan terima kasih ini. Semoga kita semua selalu diberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam setiap proses kehidupan. Aamiin.

Bandung, Mei 2022

Yang menyatakan



Berliana Dewi Adinda

NIM. 1805440

ABSTRAK

Berliana Dewi Adinda (1805440). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Rangkuman Kosakata (Rakos) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Ilmiah Siswa Di Mts Miftahul Jannah Tangerang.

Skripsi Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2022.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kesulitan yang dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, terutama penguasaan kosakata ilmiah pada mata pelajaran IPA. Meskipun implementasi kosakata ilmiah sering terjadi di kehidupan sehari-hari, tetapi realita yang terjadi adalah masih banyaknya siswa yang kurang memahami makna dari kosakata tersebut karena bahasa ilmiah yang sangat jarang didengar. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana pengembangan dari media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di tingkat sekolah menengah pertama/ sederajat. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana proses dari pengembangan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos), bagaimana penilaian dari para ahli ketika melakukan validasi produk, serta bagaimana penilaian dari pengguna ketika menggunakan produk. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode *Design and Development* model ADDIE dari Dick & Carry dengan lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa di MTs Miftahul Jannah dengan sampel yang digunakan berjumlah 30 orang dari kelas VII berdasarkan teknik *clustering sampling*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran berupa komik digital rangkuman kosakata ilmiah pada materi komponen biotik yang dapat diakses secara *online*. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata ilmiah. Selain itu, hasil dari penilaian pengguna juga menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital yang berbentuk rangkuman kosakata (Rakos) ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata ilmiah siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Kosakata Ilmiah, IPA

ABSTRACT

Berliana Dewi Adinda (1805440). Development of Digital Comic Learning Media Of Vocabulary Summarizes (Rakos) To Enhance The Students Scientific Vocabulary At Mts Miftahul Jannah Tangerang.

Undergraduate department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, Indonesian Education University, 2022.

Vocabulary mastery is one of the difficulties experienced by students in the learning process, especially the scientific vocabulary. Although the implementation of a scientific vocabulary often occurs in students daily lives, the reality is that there are still many students who don't understand the meaning of the vocabulary because the language used is very rarely heard. This research discusses how the process developing of digital comics learning media in a scientific vocabulary summaries (Rakos) to enhance students scientific vocabulary at the middle school level. The purpose of this research is to describe how the process of developing digital comic learning media of vocabulary summaries (Rakos), how the experts assessment when validating media and materials, and how the user assessment when using the media. The method used to conduct this research is the ADDIE Design and Development model developed by Dick & Carry which consists of five stages of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The population of this study is students at MTs Miftahul Jannah with a sample of 30 students from class VII based on clustering sampling. The results obtained from this study are learning media product of digital comics that contain a summary of scientific vocabulary on biotic component material that can be accessed online. In addition, based on the assessment from experts and user, the digital comics learning media that summarizes the vocabulary (Rakos) is appropriate to be used in the learning process to help students enhance the scientific vocabulary and learning motivation.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Scientific Vocabulary, Science

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang tiada hentinya peneliti panjatkan karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbentuk Rangkuman Kosakata (Rakos) Ilmiah untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Ilmiah Siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam peneliti curahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW dan semoga kita selalu berada pada jalan yang telah di ridhoi oleh Allah SWT. Aamiin.

Skripsi yang peneliti susun ini berisi mengenai proses dari pengembangan media pembelajaran berdasarkan metode *design and development*. Secara umum, skripsi ini juga berisi penilaian dari para ahli dan pengguna sebagai tanggapan terhadap produk yang peneliti kembangkan.

Peneliti berharap semoga penelitian yang dilakukan ini dapat bermanfaat dan berpengaruh pada bidang keilmuan Teknologi Pendidikan. Peneliti juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga peneliti berharap selanjutnya akan ada penelitian yang lebih baik lagi dengan temuan-temuan baru yang lebih bermanfaat.

Bandung, Mei 2022



Berliana Dewi Adinda

NIM. 1805440

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Konsep Pembelajaran	9
2.2 Konsep Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media Pembelajaran Komik Digital	14
2.4 Pembelajaran IPA.....	18
2.5 Kosakata Ilmiah.....	21
2.6 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	25
3.3 Prosedur Pengembangan Produk.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Analisis Data	31
3.6 Prosedur Penelitian	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan Penelitian	34
4.1.1 Proses Pengembangan Media Komik Digital Rakos	34

Berliana Dewi Adinda, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.2	Penilaian Ahli Terhadap Kelayakan Media Komik Digital Rakos .	48
4.1.3	Penilaian Pengguna Terhadap Kelayakan Media Komik Digital Rakos	56
4.2	Pembahasan	58
4.2.1	Proses Pengembangan Media Komik Digital Rakos	58
4.2.2	Penilaian Ahli Terhadap Media Komik Digital Rakos	59
4.2.3	Penilaian Pengguna Terhadap Media Komik Digital Rakos.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		66
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Implikasi.....	67
5.3	Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Ahli Materi	28
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	29
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	29
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Pengguna	30
Tabel 3. 6 Kriteria Skala Likert.....	31
Tabel 3. 7 Kriteria Skor Penilaian.....	32
Tabel 4. 1 Analisis Karakteristik Siswa	35
Tabel 4. 2 Analisis Lingkungan Belajar.....	36
Tabel 4. 3 Analisis Perangkat Keras	37
Tabel 4. 4 Analisis Perangkat Lunak	38
Tabel 4. 5 Garis Besar Pengembangan Media	40
Tabel 4. 6 Penilaian Kuantitatif Ahli Materi.....	50
Tabel 4. 7 Penilaian Kuantitatif Ahli Media	54
Tabel 4. 8 Revisi Produk.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	25
Gambar 4. 1 Gambaran Tokoh.....	42
Gambar 4. 2 Sketsa Komik	43
Gambar 4. 3 Proses <i>Recreating</i> Komik.....	44
Gambar 4. 4 Proses Pewarnaan Komik.....	44
Gambar 4. 5 Persyaratan Unggah Komik	45
Gambar 4. 6 Tampilan Saat Mengunggah Komik	46
Gambar 4. 7 Tampilan Komik pada PC Setelah Diunggah	46
Gambar 4. 8 Tampilan Komik pada <i>Smartphone</i> Setelah Diunggah	47
Gambar 4. 9 Penilaian Kuantitatif Pengguna.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	73
Lampiran 2	97

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, & Jafar, J. (2016). Nama-Nama Latin di Program Studi Pendidikan Biologi Angkatan 2014 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare. *Biotek*, 4(2), 262–277.
- Arifin, Z. (2014). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru (cetakan ke). kamsyach, Adriyani.
- Astuti, D. S. (2016). Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Minat Dengan Dengan Keterampilan Membaca. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 173–187.
- Chaeruman, U. (2019). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran.
- Disertasi, T., & Pedde, J. (2017). Karya Digital Rowan Efek dari game online Kahoot pada penguasaan kosakata sains.
- Earle, H. E. H. (2020). *Comics: An Introduction*. Taylor & Francis.
- Fadli, M. S., & Ikawati, H. D. (2017). Penggunaan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 35–43.
- Gumelar, M. S. (n.d.). *Comic Making: Membuat Komik*. AnImage.
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study). Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi, 562–569.
- Halim, A., Maisah, & Kasful Anwar. US. (2019). Analisis Kebijakan Pendidikan Karakter.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hidayati, N. (2020). *Kumpulan Materi Ajar Kreatif*. Ahlimedia Book.
- Ii, B. A. B., Teori, A. D., Pengertian, T., & Pembelajara, S. (2012). *Kajian Pustaka*. *Molucca Medica*, 11(April), 13–45.
- Ilham, M., & Marlini, M. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 8(1), 204.

- Jabariah, A. (2018). Andi Jabariah.
- Khotimah, H. (2021). *PENGGUNAAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL: Pembelajaran Mandiri dalam Jaringan untuk Anak Sekolah Dasar*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546.
- Lisa, N. W. Y. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.
- Mulyanta; Leong Marlon. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., & others. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Petersen, R. (2010). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives: A History of Graphic Narratives*. ABC-CLIO.

- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan ...*, 5(1), 115–121.
- Printina, B. I. (2019). Pemanfaatan Media Komik Digital Melalui Unsur PPR (Paradigma Pedagogi Reflektif) Pada Matakuliah Sejarah Asia Barat Modern. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1–13.
- Purwananti, Y. S. (2016). Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia Handal. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 220–229.
- Puspitorini, R., Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan AFEKTIF. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3).
- Rahayu Dwi, U. A. (2012). No Title. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa*, 7 (978-979-028–550), 41–50.
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Riksa Bahasa*, 2(November), 207–218.
- Richey, R., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. L. Erlbaum Associates.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Pancar*, 2(1), 14–18.
- Rosmayanti, V., Hasnani, & Londong, R. (2020). MENGGUNAKAN ENGLISH COMIC STRIPS. 74–83.
- Rusdi. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (2nd ed.)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rusdi, A., Sipahutar, H., & Syarifuddin. (2019). Hubungan Kemampuan Membaca Dan Sikap Terhadap Sains Dengan Literasi Sains Pada Siswa Kelas Xi Ipa Man. *Concept and Communication*, null(23), 301–316.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.

- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 301.
- Susilana, R., & Riyana, C. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima.
- SUTIAH. (2020). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. NLC.
- Unsi, B. T. (n.d.). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill. 4, 71–86.