

# ALIH MEDIA BACAAN SISWA ALAT INDRA MANUSIA DI SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBUATAN KOMIK

Tiaracindy<sup>1</sup>, Desriyeni<sup>2</sup>

Program studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: [tiaracindy@gmail.com](mailto:tiaracindy@gmail.com)

## **Abstract**

*A making of comic from human sense is a form of learning for basic level of elementary school student as an effort to give a lesson for them to understand the function and part of the sense in themselves by transferring media of learning books to comic forms. This research uses descriptive methods by observing library data and reading resources from books. The making of this comic implements hybrid technique by combining traditional and digital ways, the traditional step is (a) determining theme of story, (b) creating of characters, (c) making of manuscript of story, (d) making sketch of characters, (e) thickening and coloring the characters, the digital step is (a) scanning the comic traditional, (b) combining the traditional and digital picture, (c) giving balloons of conversation, (d) making the cover of comic.*

**Key word:** transfer media, comic, sense of human.

## **A. PENDAHULUAN**

Belajar merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan agar terciptanya hidup yang lebih bermanfaat. Dalam menempuh pendidikan, belajar dilakukan oleh dua pelaku yaitu antara diri manusia itu sendiri dan si pendidik yang telah dikonsepsikan untuk tujuan tertentu dan disebut dengan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, Indonesia memiliki jenjang pendidikan sekolah yang terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan sekolah yang paling rendah di antara jenjang pendidikan sekolah tersebut. Sekolah Dasar (SD) tersedia bagi usia 6 tahun hingga 12 tahun. Anak-anak sekolah dasar digolongkan menjadi 2 golongan, yakni anak kelas rendah yang duduk di bangku kelas 1-3 dan anak kelas tinggi yakni duduk di bangku 4-6.

Pada jenjang pendidikan dasar ini salah satu pelajaran yang diajarkan yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mulai diajarkan dari anak kelas tingkat rendah hingga pembelajaran yang lebih kompleks ke anak kelas tingkat tinggi. Salah satu pelajaran yang diajarkan kepada anak sekolah dasar, yaitu alat indra manusia. Sebagaimana yang kita ketahui, alat indra manusia mempunyai kinerja dan fungsinya masing. Dimana, masing-masing alat indra memiliki titik fungsi yang dirasa cukup penting untuk diperkenalkan kepada siswa khususnya kepada siswa.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda periode September 2018

<sup>2</sup> Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran IPA tidak lepas dari media dan bahan ajar yang digunakan. Akan tetapi, media dan bahan ajar yang digunakan belum sesuai dengan harapan. Selain itu, media dan bahan ajar yang umum dan sering digunakan berupa buku teks yang banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2010:128) bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apa lagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam kepada anak sekolah dasar, salah satunya yaitu mengalihmediakan buku pelajaran menjadi komik yang berisi pembelajaran.

Komik terdiri dari berbagai macam jenis. Dalam dunia pendidikan juga terdapat komik yang di sebut dengan komik pendidikan. Komik pendidikan yaitu penjelasan atau penyampaian materi pembelajaran yang dituangkan dalam cerita bergambar dan menggunakan karakter-karakter seperti kartun. Karena pada dasarnya anak-anak lebih menyukai sesuatu yang menarik perhatian mereka seperti gambar kartun dan mempunyai banyak warna yang sangat berbeda sekali dengan buku.

Alih media merupakan gabungan dari dua suku kata yaitu *Alih* dan *Media*. Sesuai dengan KBBI Alih yaitu mengubah atau perubahan bentuk atau struktur dari bentuk satu ke bentuk lain. Sedangkan Media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "*perantara* atau "*pengantar*" alat atau sarana dalam penyampaian informasi.

Menurut Siregar (1998:2) koleksi perpustakaan adalah semua bahan perpustakaan yang dikumpulkan, diolah dan disimpan untuk disajikan kepada masyarakat guna memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi. Menurut Kohar (2003:6) koleksi perpustakaan adalah yang mencakup berbagai format bahan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan alternatif para pemakai perpustakaan terhadap media rekam informasi.

Menurut Darmono (2001:52) beberapa jenis dari koleksi perpustakaan sebagai sumber belajar yang mungkin dapat dijangkau perpustakaan adalah sebagai berikut :

a. Buku

Merupakan koleksi yang paling umum yang dihimpun oleh perpustakaan

b. Koleksi Referensi

Koleksi referensi ini sebenarnya juga dalam bentuk buku, yang membedakannya dengan buku ialah isi dan cara penyusunannya. Isi buku referensi tidak mendalam dan kadang-kadang hanya memuat informasi tertentu saja seperti arti kata.

c. Sumber Geografi

Sumber geografi sangat diperlukan oleh perpustakaan. Jenis dari koleksi ini berisi informasi tentang daerah, iklim, cuaca, ketinggian tempat, bahan tambang, hutan, hasil pertanian daerah tertentu, laut, hasil laut, gunung, gurun, curah hujan untuk daerah tertentu.

d. Jenis Serial (Terbitan Berkala)

Pada umumnya terbitan berkala berupa majalah dan Koran.

e. Bahan Mikro

Bahan mikro adalah koleksi perpustakaan yang merupakan alih media dari buku ke dalam bentuk mikro, seperti mikro film dan mikrofis (carik mikro).

#### f. Bahan Pandang Dengar (Audio Visual)

Bahan pandang dengar juga merupakan koleksi perpustakaan. Bahan pandang dengar sendiri memuat informasi yang dapat ditangkap secara bersamaan oleh indra mata dan telinga

Menurut Daryanto (2010:27) komik dapat didefinisikan suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Oleh karena itu komik cukup di gemari oleh masyarakat Indonesia.

Menurut Rohani (1997:77) komik merupakan salah satu karakteristik media instruksional edukatif. Sebagai media instruksional edukatif komik mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal. Komik diterbitkan dalam rangka tujuan komersial, dan edukatif. Tergantung dari komikus yang ingin membuatnya.

Menurut Gumelar (2011:92-196) untuk membuat komik, terbagi menjadi 3 teknik, yaitu: *pertama, Traditional Technique*, merupakan cara membuat komik dengan alat dan bahan relatif tradisional seperti kertas, pensil, pensil warna, penghapus, Pena celup, cat air, penggaris, spidol warna, cutter, rautan pensil, pallete, tempat air, kuas, dan *hair dryer* (pengering) dan alat kebutuhan lainnya. *Kedua, Hybrid Technique* yaitu Gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah dan persentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan, yang terpenting menggabung dua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional pula seperti yang telah disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *scanner*, komputer, serta *graphic* dan *page lay out softwares*. *Ketiga, Digital Technique*, yaitu Membuat komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambar menggunakan tablet, atau tablet komputer (PC Tablet). Semua proses dilakukan murni secara digital. Keuntungan teknik ini adalah tidak memerlukan kertas dan alat-alat tradisional serta juga tidak memerlukan scanner.

Komik dapat dijadikan sebagai koleksi perpustakaan jika komik tersebut memiliki nilai yang edukatif ataupun menghibur. Karena pada dasarnya komik merupakan salah bentuk karya cetak dari bahan pustaka yang bersifat fiksi. Adanya komik dalam koleksi perpustakaan dapat dijadikan sebagai media belajar sekaligus informasi yang berguna bagi semua lapisan masyarakat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suwarno (2011:60) bahwa koleksi bahan perpustakaan yang disediakan untuk kepentingan belajar, informasi, rekreasi kultural, dan penelitian bagi semua lapisan masyarakat terdiri atas berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat ilmiah dan nonilmiah.

Menurut Supandi (1992:44) tingkatan kelas disekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima dan enam. Menurut Trianingsih (2016:199) Anak usia SD pada kelas rendah masih dominan sifat egosentris sehingga memerlukan bimbingan orang tua atau guru dalam berinteraksi dengan teman-temannya untuk mencegah terjadinya konflik sebaya pada anak.

Berdasarkan buku pelajaran anak sekolah dasar yang disusun oleh Haryanto (2012:15), manusia memiliki lima indra yang terdiri dari indra penglihatan (mata), indra pendengar (telinga), indra pencium (hidung), indra pengecap (lidah), dan indra peraba (kulit) kelima alat tersebut disebut panca indra. Pada setiap indra terdapat saraf. Saraf ini akan menerima rangsang dari luar tubuh. Kemudian saraf mengirim rangsang itu ke otak. Dengan begitu kita dapat melihat, mendengar, membau, mengecap atau meraba.

Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengalihmediakan sesuatu yang menarik seperti komik, bisa diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan anak dan menarik minat baca anak dalam penyerapan informasi. Menggabungkan teori dengan gambar merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak yang lebih menyukai sesuatu yang dibuat dengan tampilan berbeda.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan makalah ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari dokumen yang diamati. Teknik pengumpulan data dalam penyusunan makalah ini adalah observasi bahan pustaka dengan membaca dan mempelajari buku sumber, alat indra manusia, buku acuan yang berhubungan dengan komik dan anak sekolah dasar. Tinjauan pustaka ini dilakukan untuk mencapai pemahaman penulis tentang komik serta mengetahui bagaimana cara pembuatan komik yang bisa mempercepat penyerapan informasi pada anak. Tinjauan yang dimaksud yaitu pengertian komik, komik sebagai media pembelajaran, pengertian alat indra manusia, dan pengertian anak kelas rendah sekolah dasar.

## **C. Pembahasan**

### **Tahapan Pembuatan Komik Alat Indra Manusia**

Dalam pembuatan komik ini, penulis menggunakan *Hybrid Technique* yaitu, pembuatan komik yang dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu tradisional atau manual dan teknologi atau digital. Perbandingan penggunaan cara ini tidak bisa diperhitungkan, yang penting dua cara ini dilakukan secara tergabung. Berikut tahapan-tahapan pembuatan komik alat indra manusia dari awal hingga akhir.

#### **1. Tahapan Tradisional**

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan komik ini. Dimana semua alat menggunakan bahan tradisional, yang disiapkan yaitu, pensil, penghapus, pensil warna, pena tinta, cat air dan buku sketsa untuk membuat sketsa gambar.

##### **a) Menentukan Tema Komik**

Menentukan tema yang hendak dibuat. Sesuai dengan buku pegangan menurut gumelar, langkah-langkah pembuatan komik dilakukan dengan menentukan tema. Penentuan tema ini merupakan langkah awal dalam pembuatan komik secara manual, digital atau penggabungan manual dan digital. Disini penulis mengambil tema yang digunakan dalam pembuatan komik ini yaitu alat indra manusia. Penulis mengangkat tema ini dikarenakan masih banyaknya siswa sekolah dasar yang kurang memahami bagian tubuhnya sendiri. Ini dikarenakan media yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran masih menggunakan buku dan bersifat monoton bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, tema ini masih jarang dialihmediakan oleh orang-orang salah satunya kedalam bentuk komik.

##### **b) Penciptaan Tokoh**

Penciptaan tokoh dilakukan untuk menegaskan karakter dan sekaligus penjelas dari komik. Disini penulis menggunakan 3 tokoh yaitu, kepala sekolah, anak murid, dan guru.

##### **c) Pembuatan Naskah Cerita**

Setelah menciptakan tokoh, selanjutnya membuat naskah cerita atau *script* yang ingin dijadikan komik. Buatlah naskah semenarik mungkin agar terciptanya cerita yang menarik untuk dibaca. Karena komik ini berisi pembelajaran, maka naskah komik dipadukan dengan teori-teori pembelajaran yang sudah dikumpulkan.

Komik Strip  
Tokoh:  
1. Kepala sekolah  
2. Anak murid  
3. Ibu guru

Suatu pagi hari di Sekolah Dasar kelas 3

"Upacara bendera"  
Baris-berbaris

Kepala sekolah berpidato  
"Anak-anak sekalian, beberapa hari lagi kita akan mengadakan ujian tengah semester, jadi bapak berharap kepada kalian semua dari anak kelas 1 hingga kelas 5 untuk lebih giat belajarnya agar mendapatkan nilai yang bagus, dan kepada anak kelas 6 untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi Ujian Nasional, mengerti semuanya?"

Anak murid menjawab  
"Mengerti pak"

Kepala sekolah masih berpidato  
"Baiklah, mungkin itu saja yang dapat bapak sampaikan, bapak harap kalian bersungguh-sungguh dalam menghadapi ujian tersebut. Bapak akhirnya saja, assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh!"

Gambar 1. Contoh naskah awal cerita

menyaring udara yang kita hirup. Bulu hidung juga berfungsi sebagai tempat menempelnya selaput lendir. Selaput lendir tersebut merupakan alat penerima sinyal yang dapat memastikan bau apa yang sedang kita hirup

Ibuk guru  
"Ada yang mau bertanya?"

Rani ( anak sd putri)  
"buk, apakah fungsi dari rambut halus hidung itu menyaring debu?"

Ibuk guru  
"betul sekali rani, fungsi rambut hidung itu menyaring debu. Selain itu, bulu hidung juga berfungsi sebagai tempat menempelnya selaput lendir. Selaput lendir tersebut merupakan alat penerima sinyal yang dapat memastikan bau apa yang sedang kita hirup. Selanjutnya, ada yang bisa menjelaskan bagian indra perasa?"

Rani.  
" rani bisa buk!

Ibuk guru  
"wah, akhirnya ada yang bisa yaaa. Silahkan rani berdiri di depan"

Gambar 2. Contoh naskah pertengahan cerita

"haah, apa sih rendy main mulut aja!"

Ibuk guru  
"sssttt, udah diam, buk jelaskan yaa pentingnya mandi"

Ibuk guru  
"menjelaskan pentingnya mandi"  
Mandi itu merupakan kewajiban kita sebagai manusia untuk membersihkan diri dari kotoran, karena kalau kita tidak mandi bisa menimbulkan jamur dan kotoran lainnya. Dan jangan lupa juga untuk mandi 2 kali sehari yaitu pada pagi dan sore hari serta mencuci tangan dan kaki kalian sebelum tidur yaaa"

"Bel keluar main berbunyi"

Ibuk guru  
"haah, bel keluar main sudah berbunyi, silahkan kalian istirahat dulu. Jangan jejas sembarangan yaa nanti kalian sakit karna sebentar lagi kita akan mengikuti ujian tengah semester"

Anak murid  
"keluar kelas"  
Iyaa bukkk

Gambar 3. Contoh naskah akhir cerita

**d) Pembuatan Sketsa Tokoh**

Setelah menciptakan tokoh dan pembuatan naskah, selanjutnya menggambarkan tokoh tersebut menjadi sketsa. Untuk membuat sket gambar sebaiknya menggunakan pensil, karena bisa saja terjadi kesalahan saat membuat sket gambar dan bisa dihapus



kembali. Mulailah membuat sket gambar dengan goresan-goresan halus. Contoh sket gambar komik yang masih berupa goresan-goresan tipis.



Gambar 4. contoh sketsa gambar dan panel

e) Penebalan Sketsa dan Pewarnaan Tokoh

Setelah membuat sketsa gambar, selanjutnya melakukan penebalan dan pemberian warna agar gambar lebih terlihat jelas. Penebalan warna dilakukan dengan menebalkan sketsa-sketsa gambar dengan menggunakan pena tinta. Dalam pemberian warna penulis menggunakan cat air. Pengaplikasian cat air ini dilakukan secara hati-hati dan teliti agar warna satu sama lain tidak ikut bercampur dan mengeringkannya menggunakan *hairdryer*. Berikut contoh sketsa gambar yang di beri penebalan dan pewarnaan yang sudah jadi.



Gambar 5. contoh sketsa gambar yang sudah diwarnai

## 2. Tahapan Digital

Tahap ini digunakan agar memperlengkap dan memperjelas isi dan gambar dalam komik. Alat teknologi yang digunakan yaitu, *pertama: Hardware: Laptop, scanner:* untuk menscan hasil gambar yang sudah diwarnai pada kertas, *printer:* untuk memprint hasil komik. *Kedua, software: Adobe Photoshop CS3,* yaitu penggunaan aplikasi untuk menambahkan gambar digital dan menggabungkannya dengan gambar yang sudah dibuat dengan menggunakan tradisional. kemudian WPS atau *Writer, Presentation, Spreadsheets.* Aplikasi ini lebih kurang sama dengan MicrosoftWord yang bisa digunakan untuk mengedit dokumen atau tata letak gambar hasil scan serta untuk menambahkan balon percakapan

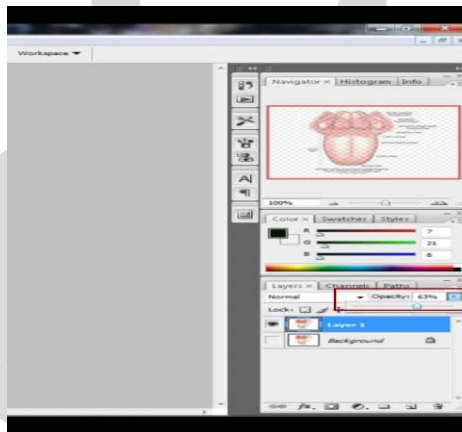
a) Scan Gambar Tradisional

Setelah semua sketsa gambar diwarnai, selanjutnya scan gambar. Tujuan scan gambar ini yaitu mencetak gambar yang dari kertas dan memindahkannya menjadi file JPEG atau berbentuk file foto. Karena penggambaran komik ini menggunakan 2 cara yaitu tradisional dan teknologi. Seperti scan ini yaitu, hasil gambar yang sudah di buat menggunakan tradisional atau manual, kemudian diubah gambar tersebut menjadi file JPEG dan diedit seperti mengedit sebuah foto dan juga bisa digunakan kembali dan mencetak lebih banyak lagi komik tersebut jika di inginkan.

b) Penggabungan Gambar Tradisional dengan Digital

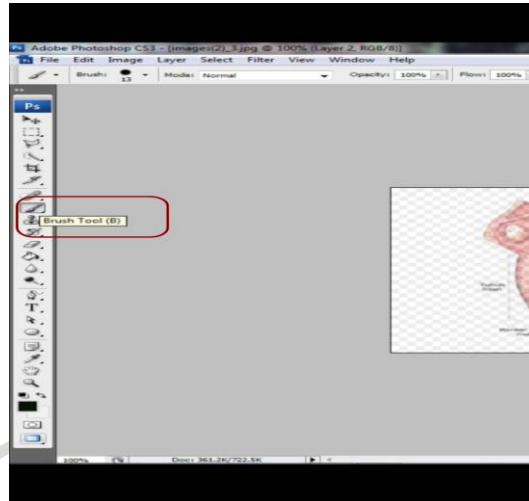
Setelah hasil scan foto sudah berbentuk JPEG, selanjutnya menambahkan foto gambar alat indra manusia dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3. Disini penulis menambahkan gambar alat indra manusia dengan menggunakan media digital. Penambahan gambar ini dilakukan agar gambar yang dihasilkan lebih terlihat nyata dan jelas. Berikut contoh penggabungan gambar tradisional dengan digital. Berikut tahapannya:

- (1) Pilih gambar alat indra yang ingin dijadikan komik.
- (2) Setelah itu, atur *opacity* gambar menjadi rendah agar warna menjadi redup. Pengaturannya terdapat disebelah kanan.



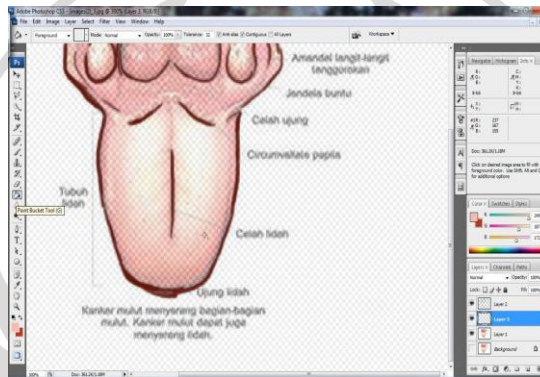
Gambar 6. pengaturan opacity gambar alat indra

- (3) Setelah itu, buatlah layer baru.
- (4) Setelah itu, atur gambar menggunakan *Brush Tool*.



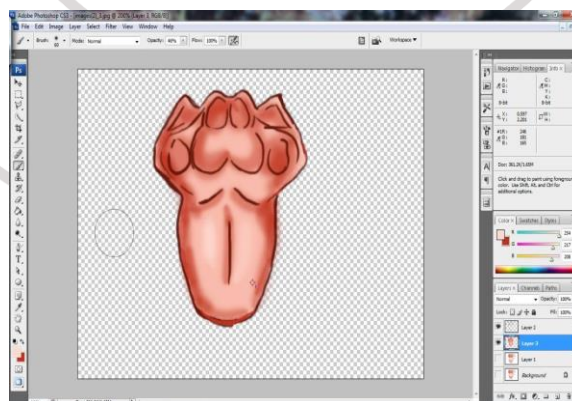
Gambar 7. pengaturan gambar menggunakan alat Indra menggunakan *Brush Tool*.

(5) Buatlah gambar mengikuti gambar di *layer* sebelumnya



Gambar 8. pembuatan gambar alat Indra mengikuti *layer* sebelumnya

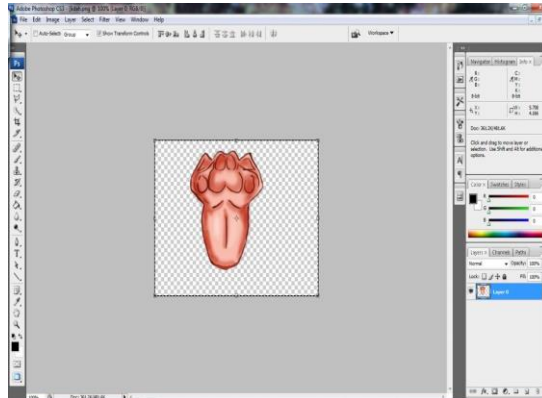
(6) Setelah itu, buatlah layer baru diatas gambar lidah, dan warnai dengan *Brush* dan *Paint Bucket*.



Gambar 9. pewarnaan gambar alat Indra menggunakan *Brush* dan *Paint Bucket*.

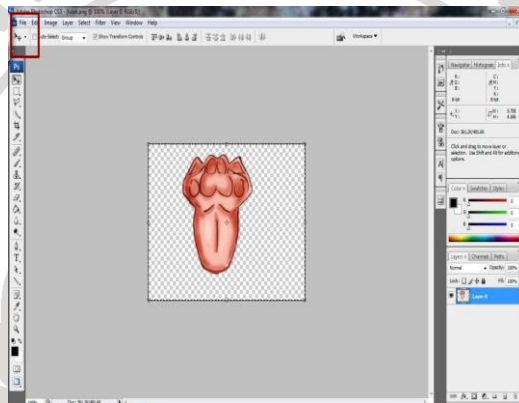
(7) Setelah itu, untuk menggabungkan gambar digital alat Indra dengan komik, pilihlah gambar alat Indra yang ingin digabungkan dengan komik. Setelah dipilih kemudian CTRL A+ CTRL C.





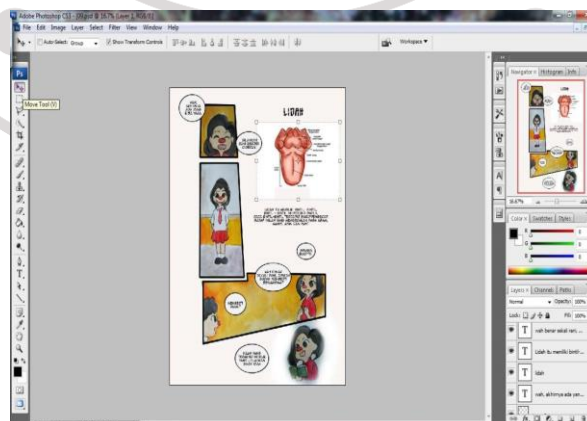
Gambar 10. Gambar alat indra.

- (8) Setelah memilih gambar alat indra kemudian CTRL V ke file komik. Setelah CTRL V, pilih *move tool* icon paling atas disebelah kiri. Ini untuk menentukan ukuran dan posisi gambar.



Gambar 11. Cara menentukan ukuran gambar digital.

- (9) Setelah semuanya selesai, berikut hasil gabungan komik tradisional dengan digital.

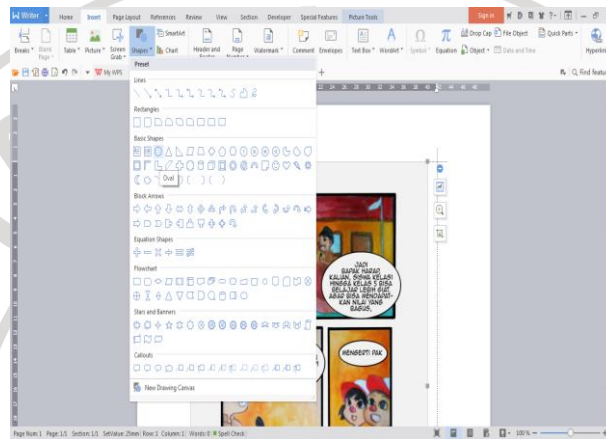


Gambar 12. Hasil gabungan gambar tradisional dengan digital.

c) Pemberian Balon Cerita

Setelah menggabungkan gambar tradisional dengan menggunakan teknologi, selanjutnya memberi balon-balon cerita menggunakan aplikasi WPS atau *Writer, Presentation, Spreadsheets*. ini juga merupakan salah satu tahap dalam menggunakan *hybrid technique*. Penggunaan aplikasi WPS atau *Writer, Presentation, Spreadsheets* untuk membuat balon cerita terlihat lebih jelas dan mudah dibaca, karena pada komik ini beberapa cerita menjelaskan dengan menggunakan teks yang panjang. Pada tahap ini juga sebagai media pelengkap dalam pembuatan komik ini. Berikut tahap-tahapnya:

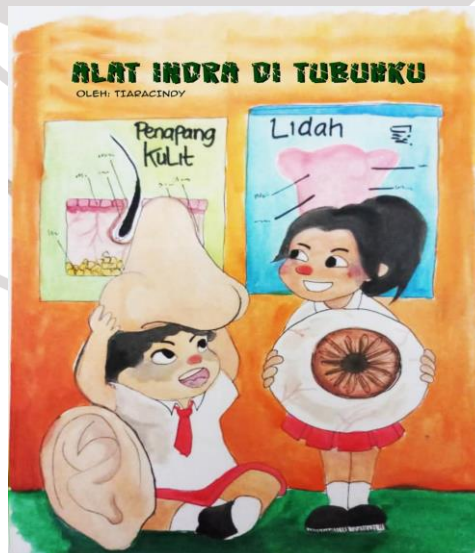
- (1) Pilih komik yang akan diberi balon cerita.
- (2) Kemudian pilih menu *insert*, kemudian pilih *shapes*. Pilih menu *shapes* yang diinginkan.



Gambar 13. Contoh cara menambahkan balon cerita.

d) Pembuatan sampul komik.

Pembuatan sampul komik yaitu, Buatlah sampul komik dengan semenarik mungkin agar anak-anak tertarik untuk membacanya. Pentingnya tampilan merupakan daya tarik utama dalam menyajikan informasi kepada anak-anak. Berikut bentuk cover dari komik ini.



Gambar 14. Contoh cover komik

#### D. Simpulan dan Saran

Jadi dari uraian tersebut dapat disimpulkan pembuatan komik alat indra manusia ini dilakukan dengan menggabungkan dua cara yaitu tradisional dan teknologi atau disebut juga dengan *hybrid Technique* atau secara tradisional dan digital: Cara tradisional yaitu, (a) Penentuan tema cerita, ini merupakan tahap awal dalam membuat komik (b) pembuatan naskah cerita, (c) penciptaan tokoh, (d) pembuatan sketsa tokoh, (e) penebalan sketsa dan pewarnaan tokoh, cara digital yaitu, (a) scan gambar tradisional menjadi JPEG, (b) penggabungan gambar tradisional dan digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop C53*. Penggabungan ini dilakukan untuk memperjelas gambar (c) pemberian balon cerita menggunakan aplikasi *WPS* atau *Writer, Presentation, Spreadsheets*. (d) pembuatan cover komik. Setelah semua tahap sudah selesai, komik siap di cetak dan dibaca oleh siapa saja.

Berdasarkan kesimpulan dapat disarankan yaitu, (1) bagi anak sekolah dasar tingkat rendah agar memilih bahan bacaan komik yang bersifat mendidik dan lebih giat dalam membaca, (2) bagi guru untuk bisa menerapkan komik sebagai upaya pembelajaran yang mudah diserap oleh anak. (3) bagi penulis sebaiknya menciptakan komik yang lebih kreatif dan edukatif.

**Catatan:** artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.

#### Daftar Rujukan

- Darmono. (2001). *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Garasindo
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Haryanto. (2012). *Sains Jilid 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Kohar, Ade. (2003). *Teknik Penyusunan Kebijakan Pengembangan Koleksi Perpustakaan: Suatu Implementasi Studi Retrospektif*. Jakarta.
- Rohani, A. (1997). *Media Instrusional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siregar, Belling. (1998). *Pembinaan Koleksi Perpustakaan dan Pengetahuan Literatur: Makalah materi pelajaran dalam Pelatihan Tenaga teknis Perpustakaan*. Medan: Perpustakaan Nasional Propinsi Sumatera Utara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. DEPDIBUD.
- Trianingsih, Rima. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, Vol. 3 No. 2