



Komik Cetak Kontekstual Muatan IPS dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD

Ni Wayan Nik Sri Artini^{1*} 

¹Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 02, 2022

Accepted April 03, 2022

Available online May 25, 2022

Kata Kunci:

Komik Kontekstual,
Kemampuan Literasi, Kidal

Keywords:

Contextual Comics, Literacy
Skills, Left-Handed



This is an open access article under the
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Proses pembelajaran, siswa kidal masih menggunakan media pembelajaran cetak yang didesain untuk orang non-kidal. Di lain sisi, siswa kidal pada tingkat usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sangat memerlukan bantuan media yang sesuai dengan karakteristiknya untuk mengkonkretkan pesan pembelajaran. Penelitian ini adalah Reasearh and Development dengan model Hannafin and Peck. Subjek meliputi ahli isi, desain dan media pembelajaran, serta 15 siswa kidal. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara tidak berstruktur, angket/kuesioner, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian uji ahli isi, desain dan media pembelajaran berturut-turut memperoleh persentase sebesar 98,21%, 95,83%, dan 92,50% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba siswa yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan masing-masing memperoleh persentase sebesar 92,50%, 91,67% dan 91,17% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektivitas dengan mengadakan (*pre-test*) dengan rata-rata skor sebesar 78,9 dan (*post-test*) dengan rata-rata skor sebesar 84,3. Hasil uji hipotesis dengan uji-t dependen diperoleh bahwa nilai t_{hitung} (8,4371) lebih besar dari t_{tabel} (2,475) pada $N=15$, dengan taraf signifikansi 5% (0,005). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS tema 1 subtema 3 kelas IV efektif meningkatkan kemampuan literasi siswa kidal pada usia sekolah dasar.

ABSTRACT

In the learning process, left-handed students still use printed learning media designed for non-handed people. On the other hand, left-handed students at the elementary school age level who are still in the concrete operational stage, really need the help of media according to their characteristics to concretize the learning message. This research is Research and Development with Hannafin and Peck model. Subjects included content, design and instructional media experts, as well as 15 left-handed students. Methods of collecting data using the method of observation, unstructured interviews, questionnaires/questionnaires, and tests. The data analysis technique used qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the assessment of content, design and instructional media experts, respectively, obtained percentages of 98.21%, 95.83%, and 92.50% with very good qualifications. Student trials, namely individual trials, small group trials and field trials, each obtained a percentage of 92.50%, 91.67% and 91.17% with very good qualifications. The results of the effectiveness test were conducted (*pre-test*) with an average score of 78.9 and (*post-test*) with an average score of 84.3. The results of hypothesis testing with dependent *t*-test showed that the value of t_{count} (8.4371) was greater than t_{table} (2.475) at $N=15$, with a significance level of 5% (0.005). This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so that printed comics based on the contextual approach to social studies theme 1 sub-theme 3 for grade IV are effective in improving the literacy skills of left-handed students at elementary school age.

1. PENDAHULUAN

Kecenderungan penggunaan tangan dominan yang dimiliki oleh individu ada dua yaitu dominan kanan dan dominan kiri. Pada umumnya sebagian besar individu menggunakan tangan kanan sebagai tangan dominan. Namun, sebagian kecil sebesar 10% dominan menggunakan tangan kiri atau kidal (Kovel et al., 2019; Mcmanus, 2019). Kidal merupakan istilah yang diberikan kepada orang-orang yang dominan atau cenderung menggunakan tangan kiri sebagai tangan utama untuk melakukan kegiatan seperti menulis, makan, menggenggam, dan kegiatan lainnya (Mardianto, 2021; Putri et al., 2022). Beberapa faktor penyebab kekidalan yaitu pembiasaan yang salah, posisi ibu menyusui, serta kelainan pada sumsum tulang belakang yang mengontrol pergerakan tangan dan kaki saat awal kehamilan (Bisri, 2018; Ocklenburg et al., 2017). Meskipun memiliki preferensi untuk menggunakan tangan kiri, orang kidal harus terbiasa menggunakan tangan kanan saat berada pada lingkungan yang didominasi oleh orang non-kidal termasuk saat usia sekolah dasar. Penggunaan perangkat pembelajaran konvensional yang dibuka dari kanan ke kiri menjadikan siswa kidal kurang nyaman dalam belajar. Ketidaknyamanan siswa kidal yang timbul akibat penggunaan perangkat non-kidal berdampak pada kurang termotivasinya siswa dalam belajar dan menurunkan minat serta hasil belajar siswa karena kelengkapan fasilitas belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif mempengaruhi hasil belajar siswa (Astuti et al., 2020; Yugiswara et al., 2019).

Kenyataannya, orang kidal pada usia sekolah dasar masih menggunakan fasilitas belajar yang anatominya disesuaikan untuk orang non-kidal, sehingga adaptasi dengan fasilitas-fasilitas tersebut harus dilakukan. Padahal, pemaksaan penggunaan tangan kanan pada orang kidal pada beberapa kasus memiliki potensi merusak secara psikologis (Hawkyard et al., 2014; Willems & Francks, 2014). Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap 6 orang siswa kidal di SD Kota Denpasar diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran, siswa kidal masih menggunakan media pembelajaran cetak yang didesain untuk orang non-kidal. Saat ketidaknyamanan terjadi akibat belum tersedianya fasilitas belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kidal, maka tidak akan tercipta kesiapan belajar yang tinggi serta hasil belajar siswa yang optimal tidak akan didapat (Nuryati & Ariawan, 2019). Hal ini dikarenakan orang kidal secara umum lebih nyaman menggunakan fasilitas dengan anatomi yang disesuaikan dengan kondisi mereka sebagai individu yang dominan kiri. Di lain sisi, siswa kidal pada tingkat usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sangat memerlukan bantuan media yang sesuai dengan karakteristiknya untuk mengkonkretkan pesan pembelajaran (Narayani, 2019; Prananda et al., 2021). Hasil observasi dan wawancara dengan 6 orang siswa kidal di SD Kota Denpasar juga diperoleh bahwa guru di lingkungan SD Kota Denpasar belum maksimal dalam mengupayakan langkah-langkah pembelajaran kontekstual, terutama penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan kondisi nyata dari materi yang dipelajari khususnya saat pembelajaran IPS. IPS adalah mata pelajaran yang materinya merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial, yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang (Nafisah & Ghofur, 2020; Umbara et al., 2020), sehingga diperlukan pengkondisian secara nyata materi pembelajaran.

Solusi agar dapat mengatasi kebutuhan akan rasa nyaman dalam membuka media pembelajaran cetak, serta kemampuan media dalam menghadirkan kondisi nyata atau kontekstual dalam kelas, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kidal. Media pembelajaran cetak dikembangkan dengan desain cetakan yang memungkinkan untuk dibuka dari kiri ke kanan menggunakan tangan dominan pada orang kidal. Hal ini dikarenakan gerakan khas dari siswa kidal adalah mendorong dari kiri ke kanan (Abdulqodir et al., 2014). Selain itu, media pembelajaran perlu dibuat semenarik mungkin untuk menghindari kebosanan pada siswa dan tidak menghambat terjadinya *transfer of knowledge* serta dapat memfasilitasi interaksi sosial siswa dengan lapangan secara langsung (Dewi et al., 2018; Savitri et al., 2021). Media pembelajaran cetak yang menarik seharusnya mampu membuat anak berminat untuk membacanya sampai tuntas dan paham dengan materi yang dibaca. Media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca siswa salah satunya yaitu jenis media dalam bentuk gambar (Putrislia & Airlanda, 2021; Sampurna, 2021). Keberadaan gambar dalam pembelajaran selain meningkatkan minat baca juga mampu menghadirkan konsep abstrak dalam bentuk visual, salah satunya dikemas dalam bentuk komik. Komik merupakan media pembelajaran dengan penyajian materi berupa kombinasi unsur verbal dan visual yang berwarna, imajinatif, dan menarik, sehingga mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Nasrullah et al., 2021; Sarkadi & Iqbal, 2020).

Selain menarik, media pembelajaran juga harus mampu menghadirkan kondisi riil dari konsep yang dipelajari, sehingga media pembelajaran cetak yang dikembangkan muatan materi IPS didalamnya disajikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang menekankan pada peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa, serta membantu memahami materi pembelajaran yang lebih kompleks yang sulit ditelaah melalui kehadiran nyata konsep abstrak (Ardiansyah, 2021; Syupriyanti et al., 2019). Konsep konstruktivisme yang tertuang dalam pendekatan ini mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena pengetahuan dibangun secara langsung sendiri oleh siswa (Susilaningsih et al., 2019; I. M. Tegeh et al., 2021). Jika pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tidak digunakan maka akan menurunkan penggunaan pancaindra siswa, termasuk indra-indra yang mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis pada siswa kidal yang berkaitan dengan kemampuan literasi. Literasi merupakan kemampuan dalam mengolah dan

memahami informasi saat membaca atau menulis (Yunianika & Suratinah, 2019; Yunita Anindya et al., 2019). Pada siswa sekolah dasar, kemampuan literasi yang paling mendasar yang perlu dimiliki yaitu literasi baca tulis dasar. Literasi baca tulis yaitu kemampuan membaca dan menulis yang sangat dipengaruhi oleh ketersediaan bahan bacaan yang bermutu dan minat baca siswa yang tinggi (Suandewi et al., 2019; Yunita Anindya et al., 2019).

Beberapa temuan menyatakan bahwa media pembelajaran komik berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran (Nendasariruna et al., 2018; Wicaksono et al., 2020). Buku ajar berbasis problem based learning muatan tematik tema 1 subtema 1 kelas IV bagi siswa kidal (Dita et al., 2022). Bahan ajar berbasis problem based learning efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran (Kharizma Kintan Permata1 & Lidinillah, 2017; Muga & D.N.L., 2017). Buku ajar berbasis Problem Based Learning layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Aprilia et al., 2021; Devirita et al., 2021). Namun hingga kini penelitian mengenai pengubahan media komik cetak kidal dengan basis pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran IPS belum pernah dilakukan. Penggunaan pendekatan kontekstual akan membantu siswa kidal untuk menghadirkan situasi nyata dalam pembelajaran IPS khususnya, karena materi pembelajaran terasa lebih dekat dengan siswa. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar siswa kidal tidak dipaksakan menggunakan media pembelajaran cetak yang diperuntukkan bagi orang non-kidal karena dapat mempengaruhi kondisi psikologis dan berdampak pada penurunan motivasi belajar, minat baca dan kemampuan literasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS tema 1 subtema 3 bagi siswa kidal kelas IV SD.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertempat di lingkungan SD Kota Denpasar. Produk pengembangan berupa Media Komik Cetak Muatan IPS Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Tema 1 Subtema 3 kelas IV SD, khususnya untuk siswa kidal. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *Hannafin and Peck*, yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap mendesain produk, serta tahap mengembangkan dan mengimplementasikan produk (I Made Tegeh & Sudatha, 2019). Pertama, pada tahap analisis kebutuhan dilaksanakan analisis terhadap fasilitas pembelajaran, analisis terhadap masalah pembelajaran, dan analisis terhadap kurikulum. Kedua, pada tahap mendesain produk, dilaksanakan pembuatan *outline content*, *flowchart* dan *storyboard*, penentuan *software* dan *hardware* yang digunakan, dan penyusunan instrumen penilaian media komik cetak yang dikembangkan. Selanjutnya ketiga, pada tahap pengembangan dan implementasi dilakukan pembuatan media komik cetak berdasarkan desain yang telah dirancang, uji coba produk dan uji efektivitas.

Subjek dari uji coba produk pada tahap uji ahli adalah seorang ahli isi pembelajaran yang merupakan magister Pendidikan Dasar, dan seorang ahli desain dan media pembelajaran yang merupakan magister Teknologi Pembelajaran. Berikutnya, subjek dari uji coba produk pada tahap uji siswa dan uji efektivitas adalah 15 orang siswa kidal dari 11 sekolah dasar se-Kota Denpasar. Pada uji perorangan jumlah subjek siswa kidal adalah sebanyak 3 orang, uji kelompok kecil sebanyak 6 orang dan uji lapangan sebanyak 15 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, wawancara tidak berstruktur, angket/kuesioner, dan tes. Metode observasi digunakan saat melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa kidal sebelum dan saat menggunakan media komik cetak kontekstual yang dikembangkan. Metode wawancara tidak berstruktur digunakan saat mencari informasi di awal penelitian yang dilakukan terhadap siswa kidal terkait pendapat mereka mengenai media pembelajaran cetak konvensional yang disediakan oleh sekolah. Metode angket digunakan pada tahap uji ahli isi, desain dan media pembelajaran serta pada tahap uji coba siswa. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa kidal sebelum dan setelah menggunakan media komik cetak kontekstual ini berupa *pre-test* dan *post-test*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes literasi dan angket uji ahli maupun uji coba siswa. Analisis data penelitian dilaksanakan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik inferensial (uji-t dependen). Analisis deskriptif kuantitatif adalah cara atau teknik pengolahan pada data dengan cara menyusun data dari objek yang diteliti dalam bentuk angka-angka atau presentase secara sistematis untuk memperoleh suatu kesimpulan umum (Agung, 2018). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan saat mengolah data yang diperoleh melalui angket (uji ahli dan uji coba kepada siswa) dalam bentuk skor. Skor yang diperoleh melalui angket diubah dalam bentuk presentase untuk membandingkan jumlah jawaban yang diberikan responden dengan skor maksimal dari angket. Untuk dapat memberikan makna dan mengambil keputusan berdasarkan skor yang diberikan maka digunakan skala likert pada Tabel 1.

Analisis deskriptif kualitatif merupakan cara atau teknik pengolahan data penelitian dengan cara menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh ke dalam bentuk kalimat atau kata-kata sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan data berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket uji ahli dan uji coba siswa.

Hasil analisis data kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Pada saat pengambilan keputusan dan pemberian makna pada hasil pengolahan data digunakan ketetapan konversi PAP Skala 5 pada Tabel 2.

Table 1. Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat tidak setuju
2.	Skor 2	Tidak setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat setuju

(Sukardi, 2008)

Table 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100%	4	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid
2.	80-89%	3	Baik	Layak/valid
3.	65-79%	2	Cukup	Kurang layak/kurang valid
4.	55-64%	1	Kurang	Tidak layak/tidak valid
5.	0-54%	0	Sangat Kurang	Sangat tidak layak/sangat tidak valid

(Agung, 2018)

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengolah data hasil uji efektivitas media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual berupa tes 1 sebagai *pre-test* yaitu sebelum siswa belajar dengan menggunakan media komik cetak kontekstual yang dikembangkan, dan tes 2 sebagai *post-test* yaitu setelah siswa belajar dengan menggunakan media komik cetak kontekstual yang dikembangkan. Analisis statistik inferensial yang digunakan meliputi uji normalitas data dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk dan uji-t dependen (berpasangan) untuk menguji hipotesis. Shapiro Wilk digunakan pada penelitian ini karena sampel tergolong kecil dengan jumlah kurang dari 30. Sedangkan uji-t dependen digunakan untuk menguji perubahan rata-rata antara dua kelompok data yang dependen (berpasangan) yang didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji hipotesis dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,005 (5%) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik cetak yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, pengubahan media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 Kelas IV efektif pada siswa kidal di SD Kota Denpasar. Sedangkan jika t_{hitung} kurang dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti pengubahan media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 Kelas IV tidak efektif pada siswa kidal di SD Kota Denpasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk penelitian berupa media pembelajaran berupa komik cetak dengan basis pendekatan kontekstual yang digubah sesuai dengan karakteristik siswa kidal. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *Hannafin and Peck*, yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap mendesain produk, serta tahap mengembangkan dan mengimplementasikan produk. Pertama, berdasarkan analisis kurikulum diperoleh bahwa fokus pengembangan produk adalah untuk peserta didik kelas IV pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 3 Bersyukur dalam Keberagaman. Kedua, desain media komik cetak ini dibuat dengan *full colour* yang berisikan gambar-gambar menarik dan bersifat kontekstual, yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point 2007*, *Adobe Reader* serta *Background Remover*. Dalam media memuat KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembelajaran berupa percakapan antar tokoh komik, ringkasan per sub materi, kesimpulan materi secara keseluruhan, serta latihan soal yang berkaitan dengan materi. Beberapa tampilan produk hasil pengembangan disajikan Gambar 2.

Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya dilaksanakan uji ahli dan uji coba kepada siswa. Uji coba siswa pada tahap uji perorangan dilakukan terhadap 3 orang siswa kidal yang terdiri dari masing-masing satu siswa berkemampuan literasi rendah, sedang, dan tinggi yang diambil secara acak dari 11 sekolah dasar di SD Kota Denpasar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang siswa kidal yang terdiri dari masing-masing dua siswa berkemampuan literasi rendah, sedang, dan tinggi yang diambil secara acak dari 11 sekolah dasar di SD Kota Denpasar. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan terhadap 15 orang siswa kidal yang terdiri dari masing-masing lima siswa berkemampuan literasi rendah, sedang, dan tinggi yang diambil secara acak dari 11 sekolah dasar di SD Kota Denpasar. Adapun hasil uji ahli dan uji coba siswa disajikan pada Tabel 3.



Gambar 1. Tampilan Media Komik Cetak

Table 3. Persentase Hasil Uji Coba Media Komik Cetak Kontekstual

No.	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	98,21	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	95,83	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,50	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
4.	Uji Coba Perorangan	92,50	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	91,67	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
6.	Uji Coba Lapangan	91,50	Sangat Baik	Layak untuk digunakan

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 98,21% dengan kualifikasi sangat baik, dan disimpulkan oleh ahli bahwa produk media komik cetak kontekstual ini layak digunakan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran beturut-turut sebesar 95,83% dan 92,50% dengan kualifikasi sangat. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran yaitu produk media komik cetak kontekstual ini layak digunakan. Kemudian berdasarkan uji coba siswa berupa uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan masing-masing memperoleh persentase sebesar 92,50, 91,67%, dan 91,50 % dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba kepada siswa diperoleh bahwa produk media komik cetak kontekstual bagi siswa kidal layak digunakan. Setelah produk dinyatakan layak maka dilaksanakan uji efektifitas untuk mengetahui efektifitas penggunaan media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual Tema 1 Subtema 3 terhadap kemampuan literasi siswa kidal. Uji efektifitas dilaksanakan dengan mengadakan dua kali tes kepada subjek uji coba yaitu 15 siswa kidal di SD Kota Denpasar yang mana tes 1 sebagai *pre-test* dan tes 2 sebagai *post-test*. Instrumen tes yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen diuji dengan rumus hitung *Product Moment*. Dari 10 butir pertanyaan uraian diperoleh 9 butir pertanyaan yang valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{xy} > r_{tabel}$). Instrumen yang dinyatakan valid dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus hitung *Alpha-Cronbach* dan diperoleh nilai $r_{1.1}$ sebesar 0,88, sehingga butir tes dinyatakan memiliki derajat reliabilitas yang tinggi.

Adapun hasil tes kemampuan literasi yaitu tes 1 (*pre-test*) diperoleh rata-rata skor sebesar 78,9 dengan kategori sedang, dan tes 2 (*post-test*) diperoleh rata-rata skor sebesar 84,3 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tes 1 (*pre-test*) dan tes 2 (*post-test*), disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil tes literasi siswa kidal sebelum dan setelah menggunakan media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual dari kategori sedang meningkat ke kategori tinggi. Sebelum berlanjut pada uji-t, dilaksanakan uji normalitas terhadap data tes 1 (*pre-test*) dan tes 2 (*post-test*). Berdasarkan perhitungan pada SPSS diperoleh bahwa data tes 1 memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,005 yaitu sebesar 0,944. Hal ini berarti data hasil tes 1 literasi (*pre-test*) berdistribusi normal. Selanjutnya data tes 2 juga memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,005 yaitu sebesar 0,469. Hal ini berarti data hasil tes 2 literasi (*post-test*) juga berdistribusi normal. Oleh karena kedua data berdistribusi normal, maka dilanjutkan pada uji hipotesis yaitu Uji-T Dependen. Berdasarkan perhitungan pada SPSS diperoleh bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,005 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara tes 1 (*pre-test*) dengan tes 2 (*post-test*). Selain itu, berdasarkan perhitungan dipe roleh bahwa nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} (2,145) yaitu sebesar 8,4731. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga pengubahan media komik cetak berbasis Pendekatan Kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 Kelas IV efektif pada siswa kidal di SD Kota Denpasar, utamanya dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media komik cetak berbasis Pendekatan Kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 Kelas IV efektif pada siswa kidal di SD Kota Denpasar, dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, pertama aspek materi, materi yang tercantum pada media

komik cetak berbasis pendekatan kontekstual ini tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga disimpulkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Materi IPS yang disajikan pada media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran yang tercantum. Kesesuaian konten media pembelajaran dengan topik, indikator dan kompetensi yang akan dicapai sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar siswa yang lebih baik (Adhaningrum, 2020; Nurrita, 2019; Widiastuti, 2020). Selain itu, materi IPS yang disajikan pada media komik ini juga tepat dan akurat, menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, mudah dipahami oleh siswa, memiliki kaitan dengan kehidupan nyata siswa, serta selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (CTL). Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menimbulkan persepsi yang sama antar siswa satu dengan lainnya pada saat guru menyampaikan pesan pembelajaran (Audie, 2019; Octavyanti & Wulandari, 2021). Kemenarikan media juga diharapkan dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran untuk waktu yang lebih lama. Daya tarik sebuah media sangat mempengaruhi keberhasilannya dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Andani & Yulian, 2018; Mahendra et al., 2021). Komik cetak kontekstual yang dikembangkan dengan basis pendekatan kontekstual ini juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak yang sebelumnya sulit untuk dibayangkan. Hasil ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa melalui media pembelajaran yang tepat akan mampu menerjemahkan konsep abstrak suatu materi (Aripin & Suryaningsih, 2019; Shofa et al., 2020). Oleh karena itu, media komik cetak ini dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena materi disajikan dengan tepat, akurat, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Kedua, desain pembelajaran yang dirancang dalam media komik cetak ini tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga disimpulkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta jika dilihat sebagai sebuah media pembelajaran tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga disimpulkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian, media komik cetak kontekstual muatan IPS ini memiliki tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan format ABCD yang selaras dengan materi dan soal, sehingga menguntungkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan dengan hasil belajar yang maksimal. Hasil ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran dan karakteristik peserta didik karena kualitas media pembelajaran berimplikasi positif terhadap hasil belajar siswa (Hae et al., 2021; Pratiwi & Meilani, 2018). Selanjutnya, berdasarkan penilaian pada aspek teknis, media komik cetak ini memiliki petunjuk penggunaan yang jelas bagi siswa kidal. Teks petunjuk penggunaan sangat penting dicantumkan dengan jelas karena akan menuntun pengguna secara mandiri dengan baik dan benar (Mudiono, 2012). Pada aspek gambar diperoleh penilaian bahwa pemilihan gambar dalam komik yang *full colour* ini mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan gambar dalam sebuah media khususnya untuk siswa sekolah dasar diketahui dapat meningkatkan proses kognitif siswa termasuk saat pembelajaran IPS (Agung et al., 2017; Umbara et al., 2020). Penggunaan gambar dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat baca siswa (Putrislia & Airlanda, 2021).

Ketiga, media komik cetak yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil yaitu kepada enam orang siswa kidal juga diperoleh bahwa media komik cetak ini tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan terhadap lima belas orang siswa kidal juga diperoleh bahwa media komik cetak yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kepada siswa dapat disimpulkan bahwa seluruhnya memperoleh hasil penilaian dengan kualifikasi sangat baik, sehingga disimpulkan media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada saat uji coba kepada siswa dilakukan, siswa memberikan komentar positif terhadap media yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan komik cetak kontekstual yang dikembangkan sangat sesuai dengan karakteristik siswa kidal yaitu membuka dari kiri ke kanan. Siswa kidal lebih nyaman menggunakan tangan dominannya yaitu tangan kiri. Hal ini dikarenakan preferensi penggunaan tangan dominan pada orang kidal akan tetap ada walaupun berada pada lingkungan non-kidal (Son & Muffly, 2017; Thomas et al., 2019). Selain itu, komik cetak kontekstual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik ini juga membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kelengkapan dan kesesuaian fasilitas belajar akan membantu siswa terlibat lebih aktif (termotivasi) dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Azma, 2019; Hendra Anggryawan, 2020). Penciptaan iklim pembelajaran yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan atau fasilitas belajar juga akan mendorong timbulnya motivasi instrinsik siswa yang berhubungan positif dengan intensitas pemberian motivasi (Nguyen & Habók, 2021; Romero et al., 2020).

Keempat, kemampuan literasi siswa menggunakan media komik dikualifikasikan tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kualifikasi kemampuan literasi siswa kidal sebelum dan sesudah penggunaan media komik cetak ini, yaitu meningkat dari kualifikasi sedang ke kualifikasi tinggi. Perubahan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media komik cetak ini juga diperoleh berdasarkan hasil uji-t terhadap *pre-test* dan *post-test*. Sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan media terjadi perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi siswa kidal. Hasil tersebut membuktikan bahwa media komik cetak kontekstual hasil pengembangan ini dapat meningkatkan minat baca siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tes kemampuan literasi (baca tulis) siswa yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik

cetak kontekstual ini. Penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat baca siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Handayani & Koeswanti, 2020; Yuniarti & Radia, 2021). Minat baca siswa secara langsung berkorelasi dengan kemampuan literasi baca tulis, dalam hal kemampuan memahami isi bacaan.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diperoleh bahwa pengubahan media komik cetak berbasis Pendekatan Kontekstual muatan IPS pada Tema 1 Subtema 3 layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa kidal. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara literasi baca tulis dengan minat baca dan kemampuan memahami isi bacaan (Maulani et al, 2020; Sari, 2020). Media pembelajaran komik cetak yang berbasis pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS (Astutik et al, 2021; Rosyida et al, 2018). Media pembelajaran komik kontekstual mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS (Yusnina & Riyanto, 2020), sehingga komik IPS sangat cocok digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Liniasari et al, 2021). Melalui penelitian ini diharapkan adanya perhatian dari berbagai pihak terhadap keberagaman yang dimiliki oleh siswa kidal. Literasi sedini mungkin juga penting untuk ditanamkan pada peserta didik khususnya dalam bentuk konsep konkret dan bermakna (Suniyasih et al, 2020). Sekolah sebagai lembaga pendidikan hendaknya membina berbagai jenis literasi fungsional agar siswa dapat menjadi manusia yang literat dengan kemampuan mengembangkan fungsi pribadi dan sosialnya, serta guru perlu menyelaraskan keterampilan literasi tersebut dengan arahan yang lebih tepat agar keterampilan literasi guru dalam proses pembelajaran dapat lebih efektif (Nurgiyantoro et al, 2020; Sobandi et al, 2021). Selain itu, juga ditemukan korelasi signifikan antara minat baca serta motivasi berprestasi dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa (Verawati et al, 2020). Oleh karena itu, pengubahan media komik cetak kontekstual muatan IPS bagi siswa kidal mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa kidal, utamanya pada pembelajaran IPS. Kelebihan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran cetak yang sesuai dengan karakteristik siswa kidal. Penelitian ini terbatas pada pengubahan media komik cetak berbasis Pendekatan Kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 bagi siswa kidal kelas IV, sehingga diharapkan penelitian lain dapat mengembangkan produk pembelajaran lain bagi siswa kidal. Penelitian ini berimplikasi pada terciptanya kenyamanan pada siswa kidal saat menggunakan media cetak yang sesuai dengan karakteristiknya serta membangkitkan guru untuk lebih memperhatikan keberagaman yang dimiliki oleh peserta didiknya, tidak terkecuali siswa kidal.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS pada Tema 1 Subtema 3 layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu memberikan hasil yang berbeda pada kemampuan literasi siswa kidal sebelum dan sesudah penggunaan media. Media komik cetak berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS Tema 1 Subtema 3 Kelas IV efektif pada siswa kidal di SD Kota Denpasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdulqodir, A., Sriwarno, A. B., & Isdianto, B. (2014). Kemampuan Adaptasi Orang Kidal terhadap Lingkungan Non Kidal dalam Aktivitas Menulis dan Menggambar (Studi Kasus: Mahasiswa/i FSRD-ITB). *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6(1), 43–57. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2014.6.1.5>.
- Adhaningrum, S. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPS Kontekstual Tema Wirausaha di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(1), 44–54. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.474>.
- Agung, A. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). In *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, A. A. G., Widiana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. (2017). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 138. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10323>.
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 1 – 6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>.
- Aprilia, W., Apreasta, L., & Prasetyo, D. E. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Model Problem Based Learning pada Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 48–54. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2084>.
- Ardiansyah, D. N. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning , Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2033–2041. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2404>.

- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>.
- Astuti, J., Novita, M., & Ismail, M. S. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 16 – 28. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.1630>.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>.
- Azma, H. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar, Minat Belajar, Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMK Kabupaten Tanah Datar: Kajian. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(2), 387. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i2.685>.
- Bisri, M. (2018). Studi Kasus Pengaruh Gaya Ibu Menyusui Bayi terhadap Perkembangan Anak Kidal. *Jurnal Sains Psikologi*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.17977/um023v5i12015p%25p>.
- Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 469–478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>.
- Dita, M. A. D. P., Sujana, I. W., & Suniasih, N. W. (2022). Buku Ajar berbasis Problem Based Learning dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 534–544. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.42934>.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.365>.
- Hawkyard, R., Dempsey, I., & Arthur-Kelly, M. (2014). The handwriting experiences of left-handed primary school students in a digital age: Australian data and critique. *Australian Journal of Education*, 58(2), 123–138. <https://doi.org/10.1177/0004944114530062>.
- Hendra Anggryawan, I. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(3), 71–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n3.p71-75>.
- Kharizma Kintan Permata1, R., & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7499>.
- Kovel, C. G. F. De, Carrión-castillo, A., & Francks, C. (2019). *OPEN A large-scale population study of early life factors influencing left-handedness*. 1–11. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-37423-8>.
- Liniasari, A. A. A. M., Yudiana, K., & Dibia, I. K. (2021). Comic-Based Learning Media with the Topic of Natural Resources. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 80. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34327>.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279–284. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>.
- Mardianto, M. (2021). Kebijakan Pendidikan Ramah Bertangan Kidal Di UIN Sumatera Utara Medan. In *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* (Vol. 11, Issue 3, pp. 363–380). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.10367>.
- Maulani, A., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Korelasi Antara Tingkat Minat Baca dengan Kompetensi Pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 215. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27347>.
- Mcmanus, C. (2019). *Half a century of handedness research: Myths, truths; fictions, facts; backwards, but mostly forwards*. <https://doi.org/10.1177/2398212818820513>.
- Mudiono, A. (2012). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Cooperative Integreted Reading and Composition Di Sekolah Dasar. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 3–17. <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i12.13064>.
- Muga, W., & D.N.L., L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick And Carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260–264. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12863>.

- Nafisah, D., & Ghofur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>.
- Nasrullah, Y., Akbar, Z., & Supena, A. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 832–843. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1540>.
- Nendasariruna, T., MASjudin, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan komik matematika berbasis kontekstual pada materi persegi panjang bagi siswa kelas vii. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 4(2), 76–79. <https://doi.org/10.33394/mpm.v4i2.374>.
- Nguyen, S. Van, & Habók, A. (2021). Vietnamese non-English-major students' motivation to learn English: from activity theory perspective. *Heliyon*, 7(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06819>.
- Nurgiyantoro, B., Lestyaningrum, B., & Rahayu, D. H. (2020). Mapping junior high school students' functional literacy competence. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 560–572. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.34061>.
- Nurrita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Nuryati, D., & Ariawan, R. (2019). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Singingi. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 7(2), 1–7. <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/2433>.
- Ocklenburg, S., Schmitz, J., Moinfar, Z., Moser, D., Klose, R., Lor, S., Kunz, G., Tegenthoff, M., Faustmann, P., Francks, C., Eppel, J. T., Kumsta, R., & Güntürkün, O. (2017). Epigenetic regulation of lateralized fetal spinal gene expression underlies hemispheric asymmetries. *Journal ELife*, 6, 1–19. <https://doi.org/10.7554/eLife.22784>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Putri, V., Irma, E., Joice, J., Dwiranti, F., & Sinuraya, S. (2022). *Hand Preference and Creativity of Papua University Student*. 8(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.914>.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>.
- Romero, R., De Las Heras, M. a., Sáenz-Lopez, P., & Fernández-Ozcorta, E. J. (2020). One step closer to understanding motivation in scientific education: The incorporation of science textbooks as a predictor, together with motivational climate and basic psychological needs. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 590–599. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.24864>.
- Rosyida, A., Mustaji, M., & Subroto, W. (2018). *The Development of Contextual Teaching and Learning-Based Comic as a Learning Media for Elementary School Students*. 173(Icei 2017), 13–16. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.4>.
- Sampurna, I. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. 7(4), 2116–2120. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1752>.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>.
- Sarkadi, & Iqbal, A. M. (2020). Teaching Materials of Thematic Comics in the 2013 Curriculum Learning in Basic Schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Indonesian of Educational Journal*, 9(4), 618–627. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i4.20908>.
- Savitri, E. N., Amalia, A. V., Prabowo, S. A., Rahmadani, O. E. P., & Kholidah, A. (2021). The Effectiveness of Real Science Mask With QR Code On Student's Problem-Solving Skills and Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 209–219. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29918>.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis argument mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24620.g14920>.

- Sobandi, a., Suryadi, E., Ramdhany, M. A., & Rasto, R. (2021). Knowledge Management Process, Knowledge Sharing, and Teacher Literacy Skills At Vocational High Schools. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 738–749. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.42489>.
- Son, S., & Muffly, T. (2017). 15: The sinistral surgeon: How to teach the left-hand dominant gynecology trainee. *American Journal of Obstetrics and Gynecology*, 216(3), S623–S624. <https://doi.org/10.1016/j.ajog.2016.12.066>.
- Suandewi, P. M., Putrayasa, I. B., & Gunatama, G. (2019). Hubungan Budaya Literasi (Baca-Tulis) Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xisma Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20453>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*.
- Sukardi. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Suniasih, N. M., Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2020). Development of Multilingual Thematic Picture Dictionary: A Support for Literacy. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(3), 236. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i3.27508>.
- Susilaningih, E., Drastisanti, a., Lastri, Kusumo, E., & Alighiri, D. (2019). The analysis of concept mastery using redox teaching materials with multiple representation and contextual teaching learning approach. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 475–481. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.18072>.
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan Ctl Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>.
- Tegeh, I. M., Astawan, I. G., Sudiana, I. K., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Murder Learning Model Assisted by Metacognitive Scaffolding to Improve Students' Scientific Literacy and Numeracy Skills through Science Studies in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(4), 618–626. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i4.32926>.
- Tegeh, I Made, & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thomas, N. a., Manning, R., & Saccone, E. J. (2019). Left-handers know what's left is right: Handedness and object affordance. *PLoS ONE*, 14(7), 1–20. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0218988>.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 13–25. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Verawati, N. K. R., Tegeh, M., & Antara, P. A. (2020). Hubungan antara Minat Baca dan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. *Mimbar PGSD Undiskha*, 8(3), 351–363. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.25518>.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 479–490. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28436>.
- Willems, R. M., & Francks, C. (2014). Your Left-Handed Brain. *Frontiers for Young Minds*, 2(April). <https://doi.org/10.3389/frym.2014.00013>.
- Yugiswara, A., Sukidin, & Kartini, T. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kraksaan Probolinggo Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 13, 101–108. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i1.10427>.
- Yunianika, I. T., & Suratinah. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Dharma Karya Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 497–503. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.17331>.
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4), 415. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.30034>.
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>.
- Yusnina, L. P., & Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Komik Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 5 SD pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 530–536. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1817>.