

Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar

Ike Nurjanah¹⁾, Mudopar²⁾, Ira Rahayu³⁾

ikenrj5@gmail.com, mudopar171@gmail.com, irsafanick.ira@gmail.com

Fakultas Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menyusun komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia sebagai media literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan karena hasil analisis awal membuktikan bahwa penggunaan media di sekolah masih minim. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang ada, seperti penggunaan media gambar atau media tradisional lainnya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Kejenuhan yang dialami oleh siswa berpengaruh juga terhadap hasil dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merancang media pembelajaran komik digital. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data penelitian diperoleh dengan menggunakan angket. Adapun hasil validasi terhadap media komik digital mendapatkan skor rata-rata 93,96% dengan kategori sangat valid, dan hasil kelayakan yang dilakukan oleh validator materi terhadap materi komik digital yang terdiri 2 aspek penilaian yaitu mendapatkan skor rata-rata 98,07%. Validasi yang dilakukan oleh ahli media I mendapatkan skor 93,63%, validasi yang dilakukan oleh ahli media II mendapatkan skor 94,29, validasi yang dilakukan oleh ahli materi I mendapatkan skor 97,57%, validasi yang dilakukan oleh ahli materi II mendapatkan skor 98,57% Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV sekolah dasar di SDN 1 Jatipiring. Hasil dari uji coba terbatas dengan penyebaran kuesioner mendapatkan tanggapan bahwa siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa. Hasil respons guru terhadap penerapan komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia sebagai media literasi pada siswa kelas IV layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, literasi

Pendahuluan

Penelitian tentang desain komik digital bertujuan meningkatkan antusiasme belajar dan kualitas pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. Media komik digital adalah komik dengan rangkaian beberapa gambar visual yang di dalamnya terdapat sebuah alur cerita yang dituangkan dalam dialog. Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan menerapkan komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia. Isi komik dikaitkan dengan materi yang terdapat dalam buku siswa kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 tentang “Keberagaman Budaya Bangsaku” sebagai media literasi kelas IV sekolah dasar. Dari beberapa penelitian terdahulu, pemanfaatan komik digital maupun buku digital sangat berdampak signifikan terhadap suasana pembelajaran, namun dalam komik tersebut tidak terdapat unsur keberagaman budaya Indonesia. Dari beberapa penelitian, belum ada penelitian maupun pengembangan literasi berupa komik digital berupa Keberagaman Budaya Indonesia dengan tampilan dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sebagai media literasi. Melihat peluang dan riwayat penelitian terdahulu, maka sangat tepat jika bahan literasi

mengenai Keberagaman Budaya Indonesia ini dikembangkan dengan tampilan yang lebih menarik, yakni dengan mengembangkan komik digital yang berkonten Keberagaman Budaya Indonesia.

Hasil pengamatan lapangan yang dilakukan peneliti di SDN 1 Jatipiring, diperoleh fakta bahwa sumber belajar yang digunakan umumnya berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah atau buku cetak dalam bentuk hasil penggandaan (*fotocopy*). Hal ini menyebabkan kurang antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Kondisi tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang disibukan dengan aktivitasnya sendiri karena tidak mendapatkan media atau sumber belajar pendukung. Berdasarkan hal tersebut diperlukan media literasi yang dapat mendukung siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusiasme, dan keterampilan literasi yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis perlu untuk menawarkan suatu alternatif media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dan siswa dalam mengoptimalkan penyampaian materi dan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Media ditujukan sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, berupa alat-alat yang dapat menyajikan informasi serta merangsang daya imajinasi siswa dalam kegiatan literasi, alat-alat tersebut bisa berupa media grafis.

Media pembelajaran yang dipilih oleh penulis berupa komik digital. Menurut Yuliana, dkk. (2017: 137) komik digital merupakan cerita bergambar yang menyajikan informasi dengan tokoh karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik. Sehingga, gambar berperan besar untuk menjadi daya tarik bagi siswa untuk menerima materi. Komik mengutamakan komunikasi visual dalam penyampaian informasi. Dalam penelitian Saputri dan Afifah (2019) menunjukkan bahwa gaya belajar visual menempati posisi tertinggi sebagai gaya belajar yang umum dimiliki oleh anak usia dini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, salah satu cara yang dipandang sebagai alternatif media literasi dan dapat mengatasi permasalahan adalah menerapkan komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia sebagai media literasi untuk siswa sekolah dasar. Komik digital ini dikembangkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hal ini dilakukan karena tingkat literasi siswa dan penyediaan media pembelajaran masih kurang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan model ADDIE. Desain model ADDIE merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat dinamis dan interaktif serta dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur

program pembelajaran yang efektif untuk mendukung program pembelajaran itu sendiri. Model ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia. Adapun tahapan desain ini mencakup 5 tahapan yang pertama yaitu tahap *analyze*, *design*, *development*, *implement*, dan *evaluation*.

Hasil dan Pembahasan

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Jatipiring Kecamatan Karangwareng Kabupaten Cirebon menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar siswa cenderung tidak terlibat aktif dan jenuh terhadap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan keterbatasan sumber belajar berupa media pembelajaran dan kurang menarik bagi siswa sehingga hal ini dapat mempengaruhi minat baca dan antusiasme siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Maka dengan adanya media pembelajaran yang menarik ini, bertujuan dapat mendorong antusiasme dan semangat minat baca pada siswa. Sehubungan dengan hal itu, melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan berupa media komik digital yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Tahap Desain

Desain komik digital yang peneliti kembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Pada langkah ini, peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran literasi berbasis keberagaman budaya Indonesia, yaitu berupa komik digital untuk siswa sekolah dasar. Rancangan dalam proses pembuatan komik digital ini, terdapat *slide cover* komik digital, pembukaan, pengenalan tokoh, dialog isi materi, penutup, dan *outrou* video dengan nyanyian Lagu ‘Dari Sabang sampai Merauke’.

a. Cover

Peneliti mendesain *cover* komik digital dengan judul “Keberagaman Budaya Indonesia”. Desain *cover* komik digital menggunakan gambar salah satu ragam rumah adat dan beberapa pakaian adat daerah. Gambar yang tertera pada sampul atau *cover* ditentukan sesuai dengan materi yang terdapat pada pokok isi komik digital. Hal demikian ditujukan agar siswa dapat lebih mengenali atau mengidentifikasi Keberagaman Budaya Indonesia melalui media desain komik digital. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan desain komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia.



Gambar 1 Cover Komik Digital

b. Pembuka

Pada gambar 4.5 yaitu pembukaan. Bagian *slide* pembukaan dalam komik digital ini berisi tentang penyampaian keterampilan membuka sesi pelajaran yang meliputi menyapa siswa dengan diawali menanyakan kabar dan meminta siswa agar berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan literasi ini. Di samping itu, peneliti juga menyampaikan topik yang akan dipelajari hari ini yaitu untuk mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dan memahami banyaknya perbedaan yang ada di setiap daerah. Peneliti menggunakan materi tentang Keberagaman Budaya Indonesia yang terdapat pada buku tema kelas IV yaitu Tema 1, Sub Tema 1 yaitu “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Adapun pembahasan terkait materi tersebut, yaitu tentang orientasi Keberagaman Budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas dan alat musik tradisional dari berbagai daerah.



Gambar 2 Bagian Pembuka Komik Digital

c. Pengenalan Tokoh

Pada gambar 4.6, 4.7, 4.8, dan 4.9 yaitu pengenalan tokoh. Dalam komik digital ini, peneliti menggunakan 3 tokoh siswa sekolah dasar di antaranya bernama Dera, Hesy, dan Rindi. Pengenalan tokoh ini bertujuan untuk memudahkan siswa memahami isi penyampaian materi yang tertuang dalam setiap dialog. Dalam *slide* pengenalan tokoh ini, terdapat kata sapaan “Halo teman-teman” yang diucapkan secara bersama-sama oleh ketiga tokoh dalam komik digital ini.



Gambar 3 Bagian Pengenalan Tokoh

d. Dialog (isi materi kegiatan pembelajaran literasi)

Pada gambar 4 yaitu dialog penyampaian isi materi mengenai Keberagaman Budaya Indonesia. Pada bagian slide ini, peneliti menuangkan tentang keberagaman tarian di Indonesia, salah satunya tarian berasal dari Bali, yaitu Tari Kecak. Pada desain komik digital ini, peneliti menayangkan ilustrasi video tarian tersebut. Peneliti menjelaskan ciri khas salah satu tarian dari Bali yaitu Tari Kecak dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Itulah mengapa dinamakan Tari Kecak, karena pada saat irama musik dimainkan, para penari akan mengangkat dan menggerakkan kedua lengannya sambil menyerukan kata “cak-ke-cak-ke-cak”.

Pada gambar 5 yaitu dialog penyampaian isi materi mengenai Keberagaman Budaya Indonesia. Pada bagian *slide* ini peneliti menuangkan tentang keberagaman makanan tradisional di berbagai daerah. Pada desain komik digital, peneliti menampilkan ilustrasi gambar dan menyebutkan beberapa ragam makanan khas dari salah satu daerah yaitu Cirebon. Makanan khas Cirebon diantaranya nasi jamblang dan empal gentong.



Gambar 4 & 5 Bagian Dialog Pengenalan Keberagaman Budaya

c. Tahap Pengembangan

Pengembangan penelitian mengenai desain komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia berupa media pembelajaran literasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar, maka media komik digital ini terlebih dahulu untuk dapat diujikan kelayakannya oleh para ahli dan praktikalitas. Uji kelayakan media komik digital menjadi acuan berhasil atau tidaknya untuk dapat dikembangkan pada siswa melalui tahapan revisi komik digital yang telah dinilai uji kelayakannya oleh ahli media komik digital dan ahli materi.

a. Uji Kelayakan Ahli Media Pembelajaran Komik Digital

Berdasarkan penelitian yang telah diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran, uji kelayakan desain komik digital dilakukan kepada ahli media pembelajaran yaitu 2 partisipan, Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon (UGJ). Dengan rekapitulasi hasil studi kelayakan pada desain media pembelajaran literasi berbasis keberagaman budaya Indonesia berupa komik digital

yang telah dinilai uji kelayakannya oleh 2 partisipan ahli media pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata 93,63% dan juga 94,29%, jika keduanya dijumlahkan kemudian dibagi dua, maka total rata-rata dari keseluruhan kelayakan media pembelajaran dengan presentase 93,96%, maka dapat diartikan berdasarkan tabel kriteria penilaian dengan nilai rata-rata 93,96% yaitu berada pada kriteria 81-100%. Oleh karena itu, desain komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia menunjukkan hasil sangat layak digunakan.

d. Tahap Implementasi

Tahapan keempat yaitu implementasi. Setelah media komik direvisi, maka selanjutnya, peneliti melakukan tahap uji coba produk pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap uji coba produk peneliti menggunakan uji coba terbatas. Media komik digital ini diuji cobakan kepada 15 orang siswa kelas IV sekolah dasar di SD Negeri 1 Jatipiring. Uji coba ini dilakukan pada hari Selasa, 18 Oktober 2022. Dari uji coba terbatas tersebut, peneliti mendapatkan tanggapan siswa bahwa 11 siswa sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran terutama Bahasa Indonesia, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan minat baca siswa, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi Keberagaman Budaya Indonesia, 10 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, dan 12 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membantu siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Selanjutnya, terdapat beberapa tanggapan siswa terhadap media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti yaitu desain gambar komik digital bagus dan menarik, proses pembelajaran tidak membosankan, melalui media komik digital ini materi yang dipelajari mudah dipahami, belajar bahasa Indonesia lebih menyenangkan, mendorong semangat untuk belajar mandiri, sehingga membuat siswa lebih giat belajar dimana saja dan kapan saja karena melalui media komik digital ini sangat membantu siswa dalam memahami isi materi pelajaran.

e. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam pengembangan media komik digital adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah media yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tujuan dilakukannya tahap evaluasi ialah untuk menilai bagaimana kualitas dari produk yang dikembangkan dan proses pengembangan dari produk itu sendiri. Evaluasi yang dapat terjadi pada setiap tahapan di atas disebut dengan evaluasi formatif, karena untuk tujuan revisi. Sementara itu evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada tahap akhir. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada pengembangan media komik digital dan evaluasi terhadap kelayakan media komik digital. Media pembelajaran dapat

dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa kriteria. Kelayakan media dapat diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba. Adapun hasil penilaian dari media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut: Validasi Ahli Media I mendapatkan skor persentase 93,63%, Validasi Ahli Media II mendapatkan skor 94,29%, Validasi Ahli Materi I mendapatkan skor persentase 97,57%, Validasi Ahli Materi II mendapatkan skor persentase 98,57%, Uji coba terbatas pada siswa kelas IV dengan penyebaran kuesioner mendapatkan tanggapan 11 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran terutama Bahasa Indonesia, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan minat baca siswa, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi Keberagaman Budaya Indonesia, 10 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, dan 12 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membantu siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Respon guru mendapatkan skor rata rata dengan persentase 88%. Maka dari hasil penilaian di atas menyatakan bahwa media komik digital telah valid dan sangat layak digunakan untuk media literasi siswa sekolah dasar. Pada tahap pengembangan dan penelitian terdapat keterbatasan yang dialami oleh peneliti selama melakukan setiap proses pengembangan model ADDIE yaitu pada proses pembuatan komik membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu kurang lebih satu bulan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai desain komik digital berbasis keberagaman budaya, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Prosedur dari proses desain komik digital berbasis keberagaman budaya ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, tahapan analisis kebutuhan, tahap mendesain/pembuatan komik digital, tahap validasi oleh para ahli media komik digital serta penilaian oleh ahli materi. Pada tahap analisis (*analisis*) yaitu dilakukan dengan mengumpulkan berupa data melalui kegiatan observasi, dan penyebaran angket. Kemudian pada tahap desain (*design*) dilakukan oleh peneliti dengan merancang perangkat pembelajaran berupa media komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*) dengan melakukan validasi kepada ahli media oleh Dosen Bahasa Indonesia dan Sastra, dan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon (UGJ) dan praktisi ahli materi oleh Guru SD Negeri 1 Jatipiring. Pada hasil validasi terhadap ahli media komik digital dan materi guru sekolah dasar mendapatkan hasil validasi oleh ahli media komik digital mengenai desain komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia

dengan hasil uji kelayakan diperoleh rata-rata 93,96% dengan kategori sangat layak. Kemudian penilaian uji kelayakan oleh praktisi ahli materi yang dilakukan oleh guru sekolah dasar menunjukkan hasil diperoleh rata-rata 98,07% dengan predikat sangat layak.

- b. Selanjutnya pada tahap penerapan (*implementation*) dengan menerapkan hasil desain komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia kepada 15 siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatipiring. Terakhir, tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu dengan melakukan evaluasi pada pengembangan media komik digital dan evaluasi terhadap kelayakan media komik digital. Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa kriteria. Kelayakan media dapat diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas dengan penyebaran kuesioner mendapatkan tanggapan, 11 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran terutama Bahasa Indonesia, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, 9 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan minat baca siswa, 13 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi Keberagaman Budaya Indonesia, 10 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, dan 12 siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membantu siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Hasil dari respon guru mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori sangat layak. Dengan begitu desain komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media literasi dalam membantu proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra*, 0812(50), 31–38.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595).*, 2(1), 586–595.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Fajar Nurdiansyah, H. S. R. (2021). strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19. *Purnama Berazam*, 2(2), 153–171.
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunadhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran

- Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.82>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). 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.
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nugroho, A. S., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.825>
- Nurdianto, I. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Platform Google Classroom Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8. <http://www.riset.unisma.ac.id>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri Danyanti, I., Adi Putra, M. J., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1–12.
<https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.648>
- Rumput, P., & Pengadilan, S. D. N. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR* Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A. *Pendahuluan Penyampaian informasi terjadi dalam proses pembelaja*. 3(2), 171–185.



Suharsimi. (2019). Instrumen Penilaian Tes. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Syekhnurjati. (2018). *Hubungan Gerakan Literasi dengan minat baca siswa kelas VII di SMP Negeri Kota Cirebon*. 8–22.