

# Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Ni Putu Indiani Pramesti<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2</sup>, I Wayan Sujana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 28, 2024

Accepted March 15, 2024

Available online April 25, 2024

### Kata Kunci:

ADDIE, Komik Digital  
Kontekstual, Bahasa Indonesia

### Keywords:

ADDIE, Contextual Digital Comics,  
Indonesian Language



This is an open access article under the  
CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by  
Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Keterbatasan buku bacaan yang menarik perhatian siswa dapat menjadi faktor pemicu rendahnya minat baca siswa. Oleh karena itu, diperlukan media berbasis digital sebagai alternatif yang dapat membantu menarik minat baca siswa agar lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas komik digital berbasis kontekstual muatan Bahasa Indonesia kelas II SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui metode observasi, wawancara, tes dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan subjek/responden 27 orang siswa kelas II SD. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan perolehan skor uji ahli rancang bangun sebesar 90%, uji ahli isi mata pelajaran memperoleh skor sebesar 90%, uji ahli desain instruksional memperoleh skor sebesar 90%, uji ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 90%, uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 90,83%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor sebesar 90,83%. Berdasarkan hasil uji efektivitas produk disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan komik digital berbasis kontekstual. Implikasi penelitian ini secara empiris terbukti bahwa dengan memanfaatkan komik digital berbasis kontekstual, siswa dapat lebih semangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran, serta dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

The limitation of reading books that attract students can be a trigger for a lower student reading interest. Therefore, digital media is needed as an alternative that can help attract a student's reading interest to be more enthusiastic and excited about following the learning process. This research aims to analyze the effectiveness of digital comics based on contextual loads of Indonesian Language Class II SD. This developmental research uses the ADDIE model. Data collection methods used are observation methods, interviews, tests and questionnaires. This study used subjects/respondents of 27 students of second grade elementary school. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis. The results of this study showed a building designer test score of 90%, the subject content test scores 90%, the instructional design test scored 90%, learning media expert scored 90%, individual experiment scores 90,83%, and small group trials scored 90.83%. Based on the product effectiveness test results, it was concluded that there were significant differences in learning outcomes before and after using context-based digital comics. The implications of this study are empirically proven that by using contextual-based digital comics, students can be more enthusiastic and interested in the learning process, as well as have a positive influence on student learning outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia, khususnya dimulai dari anak-anak yang baru menginjak pendidikan dasar. Pendidikan merupakan proses yang terus berlanjut dan tak pernah berakhir (*never ending proses*), sehingga dapat menghasilkan kualitas manusia yang terus meningkat untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya, bangsa serta Pancasila (Munthe, 2019; Warlim et al., 2021). Seorang guru harus mampu memberikan contoh-contoh

\*Corresponding author

E-mail addresses: [indiani.pramesti@undiksha.ac.id](mailto:indiani.pramesti@undiksha.ac.id) (Ni Putu Indiani Pramesti)

dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran pada dunia nyata. Sehingga dapat membantu siswa agar mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran, karena contoh yang digunakan tidak jauh dengan contoh yang ada dalam kehidupan yang nyata. Pembelajaran dengan berbasis kontekstual merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa untuk memahami makna dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari yaitu dalam konteks pribadi, sosial, dan kultural (Virvou et al., 2005; Yulianti & Lestari, 2019). Kata kontekstual memiliki arti yang berkaitan dengan konteks yaitu berhubungan dengan keadaan, situasi, dan kejadian. Pembelajaran berbasis kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata siswa, sehingga siswa mampu menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari (Fanani, 2018; Sadia, 2008; Syofyan & Ismail, 2018).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar. Bahasa Indonesia dapat membantu siswa belajar berbahasa yang sopan, berbudaya, mengutarakan pendapatnya secara akurat dan juga meningkatkan keterampilan imajinasi siswa (Simaremare, 2018; Utiahman, 2020). Bahasa Indonesia penting digunakan ketika kita akan mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu bicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa pada anak khususnya membaca yang didapat melalui pelajaran Bahasa Indonesia, sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai berbagai mata pelajaran lainnya. Keterampilan dalam berkomunikasi sangat penting terutama dalam keterampilan berbahasa yang baik dan benar (Ali, 2020; Simaremare, 2018). Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa mengenai materi pelajaran. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran. Keterampilan berkomunikasi secara tertulis sangat memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena seluruh pengetahuan tidak terlepas dari membaca dan menulis (Septikasari & Frasandy, 2018; Sriwulan, 2018).

Membaca adalah aktivitas yang sangat dianjurkan untuk semua orang. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh seseorang untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui kata-kata atau bahasa tulis (Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022; Sari, 2020). Dengan membaca buku, seseorang bisa mendapatkan berbagai macam informasi yang ada. Maka dari itu, minat baca siswa dalam membaca harus di tingkatkan karena minat baca yang tinggi akan membuat siswa cerdas dan mengantarkannya pada kesuksesan. Minat seseorang dipengaruhi oleh faktor internal seperti pemusatan perhatian, keinginan, motivasi, dan kebutuhan (Akhmadi, 2016; Tasya & Abadi, 2019). Sampai saat ini dalam proses pembelajaran, minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa, salah satunya yaitu minat membaca. Minat baca sangat memerlukan perhatian yang menyeluruh disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca. Minat baca merupakan kesadaran seseorang untuk membaca yang berawal dari dorongan diri sendiri yang didukung dengan lingkungan (Afriani et al., 2021; Dudu & Vhurumuku, 2012).

Faktor yang mempengaruhi minat baca siswa yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor luar diri siswa. Faktor dalam diri siswa meliputi perasaan, motivasi, dan perhatian, sedangkan faktor yang mempengaruhi minat baca dari luar terdiri dari peran guru, lingkungan, keluarga, dan fasilitas (Afriani et al., 2021; Hijjayati et al., 2022). Agar siswa memiliki minat baca yang tinggi maka membutuhkan beberapa hal yakni lingkungan yang mendukung, bahan bacaan yang menarik, dan bimbingan untuk siswa terhadap bacaan yang sesuai dengan tingkatan usia (Priyanto & Kock, 2021; Wulandari & Sholeh, 2021). Maka dari itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam memberikan motivasi serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar minat baca siswa dapat meningkat. Pada kehidupan sehari-hari membaca memiliki peran yang sangat penting untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi dari berbagai macam bahan bacaan seperti buku, koran, dan lain-lain. Membaca merupakan kegiatan memahami arti dan makna dalam tulisan. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini (Afriani et al., 2021; Wulandari & Sholeh, 2021).

Namun kenyataan yang ditemukan peneliti berbeda kenyataan seharusnya. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara bersama guru kelas II sekolah dasar, ditemukan bahwa kegiatan membaca sangat kurang diminati oleh anak-anak, khususnya pada siswa sekolah dasar tingkat awal yang masih suka bermain-main dan belum bisa fokus memperhatikan. Waktu belajar siswa sangat mempengaruhi nilai pembelajaran. Tidak sedikit dijumpai di sekolah pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di siang hari siswa sudah mulai tidak memperhatikan pembelajaran dikarenakan bosan dan jenuh yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal dan proses pembelajaran terhambat atau berjalan tidak optimal. Keterbatasan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar di sekolah sehingga pembelajaran akan menjadi kurang maksimal (Herlina & Saputra, 2022; Wardani et al., 2022). Untuk mengatasi kejenuhan siswa saat mengikuti pembelajaran

Bahasa Indonesia di sekolah perlu adanya strategi yang tepat salah satu strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang fleksibel (Azizul et al., 2020; Ningsih et al., 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Nieto-Escamez & Roldán-Tapia, 2021; Nur Jannah, 2020). Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yang fleksibel. Media pembelajaran dapat dikatakan fleksibel apabila media tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa memikirkan tempat dan waktu penggunaan media pembelajaran tersebut (Anih, 2016; Sabir & Putra, 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat fleksibel yaitu komik digital.

Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena komik ini disajikan dalam bentuk elektronik yang didalamnya berisi teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan pesan atau informasi melalui media elektronik (Parvathamma & Pattar, 2013; Widhinata & Ganing, 2022). Komik digital dapat memudahkan proses pembelajaran dan siswa memiliki pengalaman belajar yang menarik, tidak hanya menggunakan bahan ajar cetak saja seperti buku bacaan. Komik digital dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena tidak hanya berfokus pada metode ceramah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Megantari et al., 2021; Piotrowska et al., 2022). Komik digital dapat mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa komik digital dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan yang efektif oleh guru untuk membangkitkan minat baca siswa di sekolah, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Priyastuti, M. T., 2020; Widhinata & Ganing, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, diperoleh bahwa tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berada pada kategori sangat layak sehingga penggunaan komik digital efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Herbein et al., 2018). Hal tersebut sejalan dengan tujuan penelitian ini. Penelitian lain menunjukkan bahwa hasil uji validasi ahli produk memperoleh persentase dengan kriteria tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kodig (komik digital) layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Astutik et al., 2021; Fikri et al., 2021). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa keseluruhan validitas media komik digital memperoleh kualifikasi sangat baik dan Persentase skor dari respon siswa memperoleh kualifikasi sangat baik juga (Laksmi & Suniasih, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa komik digital layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran (Widhinata & Ganing, 2022). Keterbaruan dari penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu terletak pada kombinasi model pembelajara yang digunakan dan materi pembelajaran yang digunakan. Komik digital ini disajikan dalam media elektronik yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu dengan inovasi model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan uraian yang telah diuraikan tersebut maka perlu dilaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis kontekstual muatan Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah model yang dimanfaatkan untuk mengembangkan produk pembelajaran dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Tegeh & Kirna, 2013). Dalam model ADDIE terdapat lima langkah yang dilakukan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli rancang bangun, ahli materi, ahli media, ahli desain, subjek uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa kelas II, subjek uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang siswa kelas II, serta seluruh siswa kelas II sebagai subjek uji efektivitas produk. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu data kuantitatif. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui angket/kuesioner, wawancara, dan tes. Adapun Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu lembar angket/kuesioner dan tes. Instrumen angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Instrumen tes digunakan untuk mengukur efektivitas pengembangan komik digital, yaitu menggunakan pilihan ganda pada setiap butirnya, sehingga responden

hanya dapat memilih satu jawaban yang tepat. Kisi-kisi instrumen angket/kuesioner disajikan dalam pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	No. butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	1	2
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	2 3 4	2
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	5 6	3
4	Evaluasi Formatif dan Sumatif	c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	7 8 9 10	3
<b>Banyak Butir</b>				<b>10</b>

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP). b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1 2 3	3
2	Materi	a. Ketepatan materi b. Kedalaman materi c. Kelengkapan materi d. Kemenarikan materi e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa f. Materi didukung dengan media yang tepat g. Materi mudah dipahami h. Konsep yang disajikan dapat dipahami dengan jelas	4 5 6 7 8 9 10 11	8
3	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	12 13	2
4	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan indikator	14 15	2
<b>Banyak Butir</b>				<b>15</b>

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi secara runtut	1 2	2
2	Strategi	a. Penyampaian materi secara sistematis	3	4

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	Evaluasi	b. Kegiatan pembelajaran dapat memfokuskan perhatian siswa	4	2
		c. Penyampaian materi menarik	5	
		d. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri	6	
		a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	7	
		b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	8	
<b>Banyak Butir</b>				<b>8</b>

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Teknis	a. Kemudahan penggunaan media	1	5
		b. Kualitas gambar dalam komik digital jelas	2	
		c. Media dapat memfokuskan perhatian siswa	3	
		d. Media dapat meningkatkan minat baca siswa	4	
		e. Media dapat membantu siswa memahami materi	5	
2	Tampilan	a. Kejelasan teks cerita	6	10
		b. Konsistensi dan komposisi komik digital	7	
		c. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	8	
		d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	9	
		e. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	10	
		f. Kesesuaian komik digital dengan isi materi	11	
		g. Dukungan tokoh karakter yang sesuai	12	
		h. Penggunaan teks <i>effect</i> yang tepat	13	
		i. Penggunaan narasi yang sesuai	14	
		j. Tampilan layar serasi dan seimbang	15	
<b>Banyak Butir</b>				<b>15</b>

**Tabel 5.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa	1	3
		b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan	2	
		c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif	3	
2	Materi	a. Pemahaman materi	4	2
		b. Manfaat materi dalam kehidupan siswa	5	
3	Media	a. Kemudahan penggunaan media	6	5
		b. Kualitas gambar dalam komik digital jelas	7	
		c. Media dapat memfokuskan perhatian siswa	8	
		d. Media dapat meningkatkan minat baca siswa	9	
		e. Media dapat membantu siswa memahami materi	10	
<b>Banyak Butir</b>				<b>10</b>

Pada penelitian pengembangan perlu dilakukan analisis data yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan terhadap produk komik digital yang akan dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis statistik inferensial merupakan sebuah cara pengolahan data yang dilakukan dengan menerapkan rumus-rumus

statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis. Data hasil *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat (uji normalitas) sebelum dilakukan uji hipotesis (uji-*t sample dependent*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

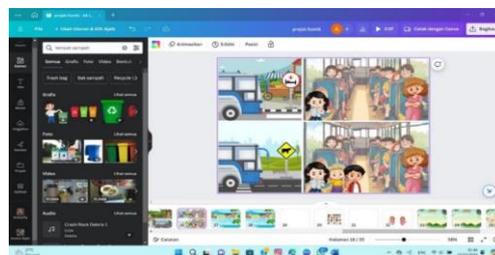
#### Hasil

Penelitian ini melibatkan 27 orang siswa di kelas II sekolah dasar. Adapun pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE mencerminkan fleksibilitas dan kedinamisan dalam memulai suatu pengembangan karena pola yang digunakan memiliki keterkaitan antara unsur dan langkah pengembangan dengan pemberian peluang untuk mengoreksi atau mengevaluasi setiap unsur sebelum melanjutkan proses pengembangan pada unsur berikutnya.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*). Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi situasi dari siswa dan guru terhadap konten, kompetensi siswa, dan karakteristik, serta fasilitas yang ada di sekolah. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran dan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis diperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan lebih banyak menerapkan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan media pembelajaran, yaitu berupa video dari *youtube*. Berdasarkan analisis tersebut, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran yaitu berupa komik digital yang dibuat dengan menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan minat baca siswa. Komik menjadi bahan bacaan favorit semua kalangan termasuk anak usia sekolah. Oleh karena itu, komik tentu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik.

Tahap kedua, yakni tahap perancangan (*Design*). Setelah dilakukan analisis maka dilanjutkan dengan pembuatan rancangan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dilaksanakan pembuatan sebuah gambaran bentuk media yang akan dikembangkan, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui dan mempermudah alur dari pembuatan produk. Langkah yang dilalui dalam perancangan produk ini, yaitu pertama menentukan perangkat *software* dan *hardware* yang digunakan dalam membuat produk. Kemudian dilakukan penyusunan instrumen penilaian media komik digital yaitu angket/kuesioner disusun untuk menilai media yang dikembangkan dari aspek rancang bangun, isi materi, desain dan media. Untuk dapat mengetahui media yang telah diproduksi baik atau tidak perlu dievaluasi yang sebelumnya diperlukan adanya instrumen yang baik.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini langkah yang dilaksanakan yaitu merealisasikan rancangan produk yang sebelumnya sudah dibuat yang kemudian produk tersebut diujikan kepada ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran untuk dinilai kelayakan atau kualitas serta menyempurnakan produk yang dikembangkan dan dilanjutkan dengan uji coba pada siswa dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tahap pengembangan ini yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk komik digital. Tahap merancang pengembangan media komik digital dilakukan dengan bantuan laptop dan *smartphone* serta aplikasi yang digunakan untuk mengedit adalah *Canva*. Adapun tahapan pengembangan media komik digital dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengembangan Design Awal

Tahap keempat, yakni tahap implementasi. Tujuan dilaksanakan tahap implementasi adalah untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Efektivitas produk ini dapat dilihat dari hasil analisis validitas uji ahli yakni ahli rancang bangun, ahli isi materi pembelajaran, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran, uji coba produk yang terdiri dari uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil serta dengan pemberian *Pre-Test* serta *Post-Test* pada subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas II yang berjumlah 27 orang. Pemberian *Pre-Test* dilakukan sebelum mengimplementasikan media komik digital yang telah dikembangkan. Sedangkan pemberian *Post-Test* dilakukan setelah mengimplementasikan media komik digital dalam proses pembelajaran. Melalui tahap

implementasi ini, maka dapat mengetahui tanggapan dan masukan yang diberikan para ahli dan subjek penelitian yakni siswa kelas II terhadap komponen media komik digital hingga kelayakan media komik digital yang dikembangkan. Persentase hasil validitas pengembangan media komik digital berbasis kontekstual disajikan pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6.** Persentase Hasil Penilaian Media Komik Digital

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Penilaian	Kualifikasi
1.	Ahli Isi Muatan Pelajaran	90%	Sangat Baik
2.	Ahli Desain Instruksional	90%	Sangat Baik
3.	Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	90,83%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,83%	Sangat Baik

Langkah selanjutnya adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah revisi produk. Revisi produk ini dilakukan setelah adanya penilaian dari para ahli dan subjek uji coba. Komentar dan saran tersebut digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan komik digital yang dikembangkan agar produk ini memiliki kualitas yang lebih baik. Revisi produk adalah tahapan modifikasi untuk mencapai hasil akhir yang optimal dengan sesuai dengan tujuan pembuatan. Berikut merupakan tampilan komik digital setelah direvisi oleh peneliti sesuai saran dan masukan ahli isi materi dan ahli desain, seperti ditunjukkan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Sesudah Revisi Ahli Isi

## Pembahasan

Teknologi digital dapat dikatakan sebagai teknologi nirkabel dimana teknologi ini menggunakan sinyal untuk terhubung pada medianya sebagai penyampaian pesan. Pembelajaran digital dapat digabungkan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga dapat menjadi media pembelajaran digital yang merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan perlu adanya media pembelajaran berinovasi baru dengan memanfaatkan teknologi digital, salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu menggunakan komik digital ([Andriani, 2019](#); [Widhinata & Ganing, 2022](#)). Pada penelitian yang dilakukan ini, diketahui bahwa produk yang dihasilkan berupa komik digital berbasis kontekstual pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi berhati-hati di mana saja kelas II SD. Tujuan dilaksanakan pengembangan media ini adalah untuk dapat membantu proses belajar mengajar di sekolah, khususnya pada kelas II dan juga menambah pemahaman siswa kelas II dalam mempelajari materi. Rancang bangun pada media komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja dibuat sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE ini yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) ([Lai et al., 2020](#); [Prabowo et al., 2016](#)). Media komik digital ini dikembangkan disertai dengan informasi materi melalui animasi, ilustrasi, dan gambar yang menarik minat belajar siswa. Komik digital dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena tidak hanya berfokus pada metode ceramah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa ([Andriani, 2019](#); [Widhinata & Ganing, 2022](#)).

Hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata yang diperoleh siswa saat dilaksanakan *pre-test* dengan skor rata-rata siswa setelah dilaksanakan *post-test*. Skor rata-rata siswa saat dilaksanakan *pre-test* adalah 54,8 sedangkan skor rata-rata siswa saat dilaksanakan *post-test* adalah 77,3. Efektivitas media ini dapat dilihat dari perubahan skor rata-rata siswa pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media komik digital berbasis kontekstual. Tujuan dibuatnya komik digital ini untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi kebutuhan dari siswa untuk memperoleh pembelajaran yang optimal (Gupta et al., 2022; Widhinata & Ganing, 2022). Komik digital dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan yang efektif oleh guru untuk membangkitkan minat baca siswa di sekolah, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kelayakan dari media yang dikembangkan dapat dilihat dari aspek materi berada dalam kualifikasi sangat baik karena materi pada media komik digital disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta konsep belajar Bahasa Indonesia. Sehingga dapat dinyatakan materi yang terdapat dalam media komik digital yang dikembangkan sudah sangat baik untuk digunakan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar, mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tertulis (Farhrohman, 2017; Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022; Simaremare, 2018).

Pengembangan komik digital berbasis kontekstual dinyatakan memiliki kualitas yang sangat baik dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Berhati-hati di Mana Saja, dengan demikian guru memiliki sumber tambahan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Berhati-hati di Mana Saja. Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media komik digital layak dijadikan sebagai media ajar alternatif berbasis dalam proses pembelajaran dan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru (Handayani, 2021). Temuan lainnya menyatakan bahwa media komik digital memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah (Andriani, 2019). Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yang menyatakan bahwa komik digital yang relevan, layak, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena dalam komik digital dapat memuat banyak cakupan materi, termasuk latihan soal, teks cerita beserta gambar-gambar yang menarik dan dapat membantu meningkatkan minat baca siswa dan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

Implikasi penelitian ini secara empiris terbukti bahwa dengan memanfaatkan komik digital berbasis kontekstual, siswa dapat lebih semangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran, dan lebih mandiri dalam belajar terlepas dari pendampingan guru, serta dapat meningkatkan minat baca siswa serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Keterbatasan pada penelitian ini yakni penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk komik digital untuk mengetahui bagaimana perkembangan hasil belajar siswa terhadap produk yang dikembangkan yang hanya dapat digunakan oleh siswa kelas II sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga rekomendasi dari keterbatasan tersebut diharapkan pada penelitian lain dapat melakukan penelitian dengan cakupan materi dan target penelitian yang lebih luas.

#### 4. SIMPULAN

Media komik digital berbasis kontekstual mendapatkan kualifikasi sangat baik dan praktis. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis kontekstual mata pelajaran Bahasa Indonesia materi berhati-hati di mana saja yang dikembangkan ini dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk komik digital berbasis kontekstual layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran pada materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia Kelas II SD.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring. *Prasasti Ilmu*, 1, 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>.
- Akhmadi, A. (2016). pendekatan konseling islam dalam mengatasi Problema Psikologis Masyarakat. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 10(4), 375–385. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Irsyad/article/view/4875>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 31–38. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/229>.

- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikas. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 4(2), 185–196. <https://doi.org/10.35706/judika.v4i2.391>.
- 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/https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Dudu, W. ., & Vhurumuku, E. (2012). Teacher practices of inquiry when teaching investigations: A case study. *Journal of Science Teacher Education*, 23(6), 579–600. <https://doi.org/10.1007/s10972-012-9287-y>.
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.
- Fikri, M., Zaki Ananda, M., Faizah, N., Rahmani, R., & Adelia Elian, S. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 144–150. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Gupta, T., Burke, K. A., & Greenbowe, T. J. (2022). Shifting the ownership of learning from instructor to students through student-led instructor-facilitated guided-inquiry learning. In *Teaching Innovation in University Education: Case Studies and Main Practices*, 69–98. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-4441-2.ch005>.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>.
- Herbein, E., Golle, J., Tibus, M., Schiefer, J., Trautwein, U., & Zettler, I. (2018). Fostering elementary school children’s public speaking skills: A randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 55(October 2017), 158–168. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.10.008>.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>.
- Lai, C. H., Bin, S. J., T.H., Y., & Tsong, W. L. (2020). “Integrating Flash Cards with Narratives for Mobile Learning of English Vocabulary.” *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 4–16. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I04.11723>.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustina, A. G. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 140. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.34251>.
- Munthe, E. (2019). Pentingnya Penguasaan Iptek Bagi Guru Di Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasinal Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 443–448. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38827>.
- Nieto-Escamez, F. A., & Roldán-Tapia, M. D. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review. *Frontiers in Psychology*, 12(May), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>.
- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823–1838. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2>.
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.
- Parvathamma, N., & Pattar, D. (2013). Digital literacy among student community in management institutes in Davanagere District, Karnataka State, India. *Annals of Library and Information Studies (ALIS)*, 60(3), 159–166. <https://doi.org/10.56042/alis.v60i3.863>.
- Piotrowska, I., Cichoń, M., Sypniewski, J., & Abramowicz, D. (2022). Application of Inquiry-Based Science

- Education, Anticipatory Learning Strategy, and Project-Based Learning Strategies. In *Didactic Strategies and Resources for Innovative Geography Teaching*, 23–50. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9598-5.ch002>.
- Prabowo, C. A., Ibrohim., & Saptasari, M. (2016). Pengembangan modul pembelajaran inkuiri berbasis laboratorium virtual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1090–1097. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6422>.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4318>.
- Priyastuti, M. T., & S. (2020). Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Language and Health*, 1(2), 49–56. <https://doi.org/10.37287/jlh.v1i2.383>.
- Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>.
- Sabir, A., & Putra, I. M. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dan Jiwa Nasionalisme Mahasiswa STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 220–227. <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.593>.
- Sadia, I. W. (2008). Model Pembelajaran yang Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis (Suatu Persepsi Guru). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran UNDIKSHA*, 2(1), 09–18. <https://doi.org/ISSN 02158250>.
- 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/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324.g14714>.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII, 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>.
- Simaremare, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bergambar Pada Materi “Teks Percakapan” Pada Siswa Kelas V SD ST. Yoseph Medan. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i2.11771>.
- Sriwulan, A. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe Simultaneous Roundtable untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i2.8>.
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran IPA. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.30997/qh.v4i1.1189>.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 2(1), 660–662. <http://repository.lppm.unila.ac.id/9533/>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Utiahman, T. B. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Pelatihan Berjenjang. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.3.215-222.2019>.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational. *Educational Technology & Society*, 8(2), 54–65. <https://www.jstor.org/stable/pdf/jeductechsoci.8.2.54.pdf>.
- Wardani, K., Prayogo, M. M., & Hangestiningasih, E. (2022). Penerapan program sekolah ramah anak di SD Negeri Tlacap pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 278–294. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.4891>.
- Warlim, Encep, S. N., & Supriyono. (2021). Character Development Based on National Values for Basic School Teachers. *Educare International Journal for Education Studies International Journal for Education Studies*, 12(2), 165–180. <https://doi.org/10.2121/edu-ijes.v13i2.1414>.
- Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 18–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4223>.
- Wulandari, D. R., & Sholeh, M. (2021). Efektivitas Layanan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(2), 327–335. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/39155>.
- Yulianti, Y., & Lestari, I. (2019). Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 1–7. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9910>.