

**INOVASI MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V**

**Shindy Audiana Putri<sup>1</sup>, Inayatul Ummah<sup>2</sup>, Dadan Setiawan<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Email: [shindyaudianaputri@gmail.com](mailto:shindyaudianaputri@gmail.com)

**Abstract**

*This study aims to develop digital comic media as a learning aid to improve the reading comprehension skills of fifth grade elementary school students. Media development was carried out using the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the needs analysis conducted through questionnaires and interviews showed that students and teachers needed interesting and interactive learning media, with a percentage of needs reaching 77.5%. Validation from media, language, and material experts showed very positive results with an average score of 90, so the media was declared very feasible to use. The effectiveness test was carried out using a one group pretest-posttest design on 100 students and produced an average N-Gain score of 61.07% which was categorized as quite effective. In addition, the results of the student response questionnaire to digital comic media showed an average value of 90.80 which was categorized as very positive. Thus, this digital comic media has proven to be feasible and quite effective to be used as a learning medium to improve students' reading comprehension, especially in understanding factual and opinion material.*

**Keywords:** learning media, digital comics, reading comprehension.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa dan guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan persentase kebutuhan mencapai 77,5%. Validasi dari ahli media, bahasa, dan materi menunjukkan hasil yang sangat positif dengan rata-rata skor sebesar 90, sehingga media dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Uji efektivitas dilakukan menggunakan desain one group pretest-posttest terhadap 100 siswa dan menghasilkan skor rata-rata N-Gain sebesar 61,07% yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Selain itu, hasil angket respon siswa terhadap media komik digital menunjukkan nilai rata-rata 90,80 yang termasuk

**Article History**

Received: Juni 2025  
Reviewed: Juni 2025  
Published: Juni 2025  
Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/CAUSA.v1i2.365  
Copyright: Author  
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



dalam kategori sangat positif. Dengan demikian, media komik digital ini terbukti layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa, khususnya dalam memahami materi fakta dan opini.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik digital, membaca pemahaman.

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, kemampuan membaca sangat penting untuk memahami dan menggunakan informasi dalam suatu bahasa tertentu (Mailani et al., 2022). Melalui kemampuan membaca, seseorang tidak hanya mampu mengenali kata dan kalimat, tetapi juga dapat menangkap makna, menyimpulkan isi, serta menghubungkan berbagai informasi secara kritis. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan baru dan memperluas wawasan berdasarkan teks yang dibaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca menjadi landasan utama yang sangat esensial karena berfungsi sebagai jembatan untuk mengakses pengetahuan dalam berbagai bidang kehidupan (Zuliani et al., 2023).

Secara khusus, kemampuan membaca pemahaman merupakan fondasi utama untuk mengembangkan kemampuan lain seperti berpikir kritis, menyimpulkan informasi, dan mengekspresikan ide (Hartini et al., 2021). Dengan kemampuan membaca yang baik, siswa dapat belajar secara mandiri dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Hal ini sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa kemampuan membaca telah menjadi kebutuhan yang mendesak dalam kehidupan sehari-hari (Meidina & Kasmawati, 2022). Dalam konteks masyarakat modern yang sarat informasi, keterampilan membaca menjadi kunci utama untuk menyeleksi dan memahami berbagai informasi yang tersedia. Namun, data Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa di Indonesia masih tergolong rendah, dengan peringkat 74 dari 79 negara dan skor rata-rata 371, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487 (OECD, 2019). Kondisi ini didukung oleh penelitian Anwar & Wicaksono (2020) yang menyebutkan bahwa banyak siswa sekolah dasar di Indonesia masih kesulitan memahami bacaan secara mendalam.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman tersebut adalah minimnya variasi media pembelajaran. Penggunaan media yang monoton menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Kurangnya inovasi dalam penyajian materi juga membuat siswa cepat kehilangan minat. Menurut Rusli (2021) media pembelajaran yang tepat dan variatif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan, diperoleh presentase kebutuhan sebesar 77,5% yang menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyampaikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku guru dan buku siswa, sehingga proses belajar menjadi kurang bervariasi dan berdampak negatif terhadap pemahaman bacaan siswa.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi sebagai media pembelajaran menjadi strategi penting untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa

secara optimal (Rahayu et al., 2022). Dalam konteks ini, pengembangan media komik digital muncul sebagai alternatif solusi yang efektif. Komik menyajikan informasi melalui perpaduan teks dan gambar yang menarik, sehingga memudahkan pemahaman sekaligus mempertahankan perhatian siswa lebih lama (Nailiah & Saputra, 2022). Selain itu, komik digital menawarkan fleksibilitas akses yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring (Maharani et al., 2022).

Sebagai solusi, pengembangan serta penerapan inovasi media pembelajaran digital seperti komik digital perlu dikembangkan secara menyeluruh guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan hingga mencapai tingkat yang lebih optimal (M. Z. Sari et al., 2020). Inovasi media pembelajaran digital juga merupakan strategi penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Alifah et al., 2023). Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi faktor kunci agar implementasi inovasi dapat berjalan dengan efektif dan berdampak positif (Mustadi et al., 2020).

Dengan dukungan elemen visual dan teknologi, media komik digital dapat meningkatkan minat baca dan membantu siswa memahami materi secara menyeluruh. Visualisasi dalam komik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan Ruswan (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan literasi dan adaptasi siswa terhadap era digital.

Oleh karena itu, pengembangan media komik digital bukan hanya inovasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai respon konkret terhadap rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di lingkungan sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan merupakan metode *Research and Development* (RnD), dalam arti lain disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Metode Penelitian dan Pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan singkatan RnD, merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan. Dalam hal ini RnD bertujuan untuk menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu. Metode penelitian *Research and Development* (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2022). Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Winaryati et al., 2021).

Proses pengembangan dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan di lapangan melalui angket dan wawancara untuk mengidentifikasi kendala serta kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran. Setelah itu, peneliti merancang media komik digital menggunakan software desain grafis yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik digital yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk memastikan kualitas dari segi visual, kebahasaan, dan kesesuaian isi. Setelah

melalui tahap revisi, komik digital tersebut diuji efektivitasnya melalui pemberian tes kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

#### a. *Analyze* (Analisis)

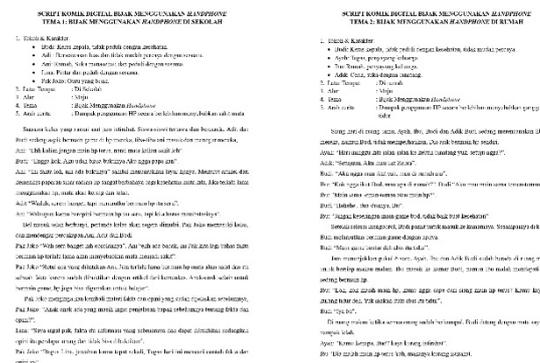
Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan membaca. Analisis ini dilaksanakan melalui penyebaran angket dan wawancara kepada guru dan siswa di dua sekolah dasar. Hasil dari angket menunjukkan bahwa 77,5% responden menyatakan perlunya inovasi media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran membaca. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka kurang antusias ketika bahan bacaan hanya berupa teks tanpa dukungan media visual. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks. Komik digital dinilai sebagai solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media komik digital bertema “Bijak Menggunakan HP” sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Fakta dan Opini.

#### b. *Design* (Desain)

Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi Canva versi pro, yang memberikan akses terhadap berbagai elemen visual yang lengkap. Materi yang dikembangkan dalam media komik digital adalah "Fakta dan Opini" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Komik ini dirancang dengan tema keseharian siswa, seperti penggunaan handphone di sekolah dan di rumah, agar lebih kontekstual dan relevan. Peneliti mulai merumuskan tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, dan mulai menyusun desain awal dari sampul sampai isi komik.



Gambar 1. Desain Komik



Gambar 2. Script Komik



Gambar 3. Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Sampul Komik

c. *Developmet* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, komik digital disusun secara sistematis dan melalui proses iteratif, yaitu diuji dan direvisi berulang hingga memenuhi standar kelayakan. Produk divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi, lalu direvisi sesuai masukan yang diberikan. Setelah dinyatakan layak, komik digital dipublikasikan dalam format *flipbook* melalui platform *Henzyne Flip*.

d. *Implementation* (Implementasi)

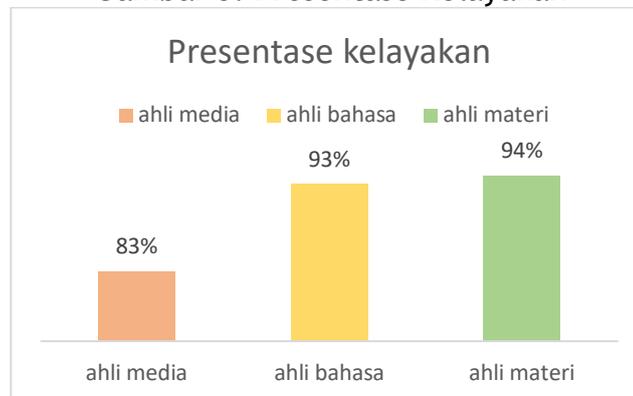
Pada tahap ini, produk yang telah dinyatakan layak kemudian diuji coba di lapangan untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui respons awal siswa dan guru terhadap penggunaan komik digital serta mengidentifikasi kendala yang muncul. Setelah perbaikan dilakukan, dilanjutkan dengan uji coba luas. Subjek uji coba terdiri dari 100 siswa yang terbagi dalam dua sekolah, masing-masing dengan dua kelas.

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan komik digital pada materi fakta dan opini. Berdasarkan analisis respon siswa terhadap media komik digital, diperoleh rata-rata skor sebesar 90,80. Skor ini menunjukkan bahwa media komik digital berada pada kategori "sangat positif" atau "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas V. Siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media tersebut, menyatakan bahwa komik menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Tidak ada saran perbaikan yang diajukan, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa puas dengan produk yang diberikan. Dengan demikian, komik digital dinyatakan final dan siap digunakan sebagai produk akhir dalam pembelajaran.

## 2. Kelayakan Media Komik Digital

Gambar 5. Presentase Kelayakan



Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli media memberikan skor 83%, mencerminkan tampilan visual yang baik meskipun masih perlu sedikit penyempurnaan. Ahli bahasa menilai 93%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Sementara itu, ahli materi memberikan nilai 94%, menandakan bahwa isi komik relevan dan mendukung tujuan pembelajaran. Dengan hasil tersebut, komik digital dinyatakan layak dan siap diuji keefektifannya di lapangan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mujahadah et al., 2021) dan (Daulay & Nurmalina, 2021) yang menyatakan bahwa media komik mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

## 3. Efektivitas Media Komik Digital

Efektivitas media dilakukan dengan menggunakan desain one group pretest posttest dengan uji coba terhadap 100 siswa di dua sekolah, uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil uji coba tersebut akan dilakukan uji N-gain untuk melihat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital. Hasil dari uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, yang dapat dilihat dari perbandingan skor pretest dan posttest. Peningkatan ini menandakan bahwa media komik digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Rata-rata N-Gain Score keseluruhan mencapai 0,61 dengan persentase 61,07%, yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan kategori efektivitas, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait fakta dan opini.

Meskipun N-Gain Score sebesar 0,61 tergolong sedang, hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa, khususnya dalam membedakan fakta dan opini. Namun, masih terdapat ruang untuk perbaikan. Keterbatasan waktu dalam penggunaan komik digital dapat menghambat pemahaman materi (Miranda & Dafit, 2024). Selain itu, efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa—media visual seperti komik lebih sesuai untuk siswa visual, namun kurang optimal bagi siswa auditori atau kinestetik (Sari & Ekohariadi, 2021). Motivasi dan minat siswa terhadap media juga menjadi faktor penting, karena tidak semua siswa tertarik pada komik digital, yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka (Lestari et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca

pemahaman siswa. Penelitian Mujahadah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan. Demikian pula, Daulay & Nurmalina (2021) menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat baca siswa, yang secara langsung berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap isi teks. (Handayani & Koeswanti, 2020) juga menyatakan bahwa media komik mampu menyederhanakan informasi kompleks melalui kombinasi teks dan gambar, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap pesan dan makna bacaan. Dukungan dari berbagai penelitian ini memperkuat temuan bahwa komik digital merupakan media yang potensial untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, terutama dalam membantu siswa membedakan fakta dan opini dalam teks.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa poin penting terkait pengembangan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Penggung 1 dan SDN Kebon Pelok. Proses pengembangan media komik digital dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kebutuhan yang signifikan untuk media ini, dengan angket kebutuhan guru di SDN Penggung 1 mencapai 80% dan siswa 78%, sedangkan di SDN Kebon Pelok, kebutuhan guru sebesar 75% dan siswa 77%.

Hasil uji kelayakan media komik digital oleh para ahli menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan skor validasi dari ahli media mencapai 83 (kategori sangat layak), ahli bahasa 93 (kategori sangat layak), dan ahli materi 94 (kategori sangat layak). Ketiga, dalam hal keefektifan, pemahaman siswa terkait fakta dan opini menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan skor rata-rata N-Gain mencapai 59,14%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, H. N., Virgianti, U., & Imam, M. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115.
- Anwar, M., & Wicaksono, J. W. (2020). Penggunaan Metode CIRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Buana Pendidikan*, 16(30), 173-182.
- Daulay, M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.
- Hartini, M. S., Adisel, A., & Fitriana, S. (2021). Implementasi Kegiatan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dalam Menstimulasi Kemampuan Calistung Siswa Kelas II SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 31-36. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2025>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815-2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M.

- (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Meidina, T., & Kasmawati, S. (2022). Teknik Skimming Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB. 37, 16-22.
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8-15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758>
- Mustadi, A., Wangid, M. N., Zubaidah, E., & Irvan, M. F. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Kelas Awal bagi Guru SD. 2(2008), 203-208.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT berbasis Video Animasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Syattar*, 1(2), 123-130.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., & Nafira, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 4007-4016.
- Sari, G. A. F. R., & Ekohariadi. (2021). Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio Dan Komik Terhadap Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 05(02), 545-554.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197-205.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Penerbit KBM Indonesia.
- Zuliani, R., Amalia, D., & Syaikhah, E. (2023). Peranan Media Gambar dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas I. *Yasin*, 3(5), 980-992. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1450>