

The Effect of Digital Comic Media on Story Writing Skills in Elementary School

[Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekolah Dasar]

Herlina Fibiyanti¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : ermawati@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of digital comic media on the ability to write stories in elementary school. The research was conducted at SDN Kenongo 1 in the 2023/2024 school year by learning to write stories in Indonesian language subjects in semester 1 phase B. This type of research is quantitative using experimental type or pre-experimental design with one group pre test and post test. Sample amounted to 22 students. Data collection techniques using the test method to determine the results of writing stories in the form of pre-test and post-test to determine how much influence digital comic media has on the ability to write stories in elementary schools. Based on the descriptive statistics of the ability to write stories, the mean value of the pre-test is 58.64 while the post-test is 80.59, which means that it has increased, then data analysis is carried out using the normality test with the results of normal data and paired sample t-test from the results of the pre-test and post-test values and results in sig (2-tailed) 0.00 which is smaller than 0.05 and it can be concluded that there is an influence of digital comic media on the ability to write stories in elementary school class IV-B SDN Kenongo 1.*

Keywords - Digital Comics; Story Writing; Elementary School

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Kenongo 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan pembelajaran menulis cerita mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 1 fase B. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen atau pre-experimental design dengan one group pre test and post test . Sample berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes untuk mengetahui hasil menulis cerita yaitu berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar. Berdasarkan descriptive statistic kemampuan menulis cerita nilai mean pre test 58,64 sedangkan post test 80,59 yang berarti mengalami peningkatan selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas dengan hasil data bersifat normal dan uji paired sample t-test dari hasil nilai pre test dan post test dan menghasilkan sig (2-tailed) 0,00 dimana lebih kecil dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar kelas IV-B SDN Kenongo 1.*

Kata Kunci - Komik Digital; Menulis Cerita; Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang memiliki kegunaan untuk berinteraksi secara tidak langsung atau bisa dikatakan tidak bertemu dengan orang secara tatap muka [1]. Menulis dapat dikatakan sebagai pekerjaan yang menarik, menghasilkan, dan ekspresif [2]. Dengan menulis para siswa dapat mengeskpresikan apa yang ada dipikirkannya. Menulis juga termasuk cara mengungkapkan pikiran, perasaan, khayalan, ke dalam bentuk tulisan atau tidak langsung. Dalam praktiknya proses menulis dapat dinyatakan dalam beberapa tahapan untuk membentuk suatu sistem secara lebih utuh [3]. Kemampuan menulis selalu diajarkan dan penting diberikan pada siswa untuk dipelajari dan dikuasai dibangku sekolah dasar [4]. Kemampuan menulis diberikan pada siswa untuk untuk menciptakan pengetahuan dasar mengenai tata cara dan ilmu menulis ke tahapan yang lebih tinggi dan lebih baik sesuai tingkatannya. Perbedaan dengan kemampuan yang lain, kemampuan menulis akan menjadi bentuk dasar terbentuknya karakter dan kemampuan dalam pengolahan bahasa, menyimak, dan menceritakan sebuah cerita untuk menjadi lebih baik [5]. Siswa sekolah dasar di dorong agar mampu memakai kosakata, ejaan, serta mampu menyusun dan merangkai kalimat dan menghubungkannya dalam beberapa paragraf sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki [6].

Berdasarkan hasil observasi saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SD Negeri Kenongo 1 kelas IV-B, kemampuan menulis siswa sangatlah rendah, dikarenakan tingkat kemalasan dan juga pembelajaran menulis yang belum menggunakan media yang bervariasi. Menulis bagi siswa dikatakan sebagai kegiatan yang membosankan.

Siswa kelas IV-B di SDN kenongo 1 masih sulit dalam menulis cerita dengan penggunaan ejaan, huruf kapital, tanda baca yang tidak tepat sehingga penulisan yang dihasilkan siswa hanya mampu membuat beberapa paragraf dan tidak jelas alurnya. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga sangat kurang, guru biasanya mengajarkan menulis siswa dengan mencontohkan di papan tulis saja, tidak ada media baru yang membangun semangat lebih dari siswa untuk menuangkan gagasan pikirannya dalam bentuk tulisan. Kesulitan yang dialami semua siswa memang berbeda-beda dan yang sering di temui yaitu siswa masih kurang menggunakan kata atau kalimat yang baku, menentukan sebuah ide cerita, dan menentukan alur sebuah cerita dibuat sehingga kesulitan tersebut akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis cerita [7]. Setiap sekolah terutama jenjang sekolah dasar dalam pelaksanaan pembelajaran menulis, guru perlu menyajikan sistem pembelajaran yang inovatif untuk menarik imajinasi siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita. Selama ini, pembelajaran menulis atau menghasilkan teks, kalimat, hingga paragraf di sekolah lebih banyak disajikan dalam bentuk teori serta sedikit praktik [8]. Hal tersebutlah yang membuat para siswa menjadi tidak terbiasa menulis sehingga mengalami kesulitan saat menuangkan gagasan yang dimiliki dalam bentuk teks tulisan.

Saat ini memasuki revolusi industri 4.0 dimana teknologi dapat disatukan dalam dunia pendidikan untuk membantu kegiatan belajar siswa [9]. Kunci utama berkembangnya bangsa terletak dalam pendidikan [10]. Pesatnya perkembangan teknologi membuat pendidikan harus mampu menyesuaikan dan memanfaatkan dengan baik teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan [11]. Menjadi seorang guru juga memiliki tantangan tersendiri untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pendidikan [12]. Media merupakan cara dan solusi yang mudah untuk menambah pengetahuan siswa serta dapat menarik kemampuan menulis cerita secara sederhana. Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi menulis cerita. Komik termasuk media pembelajaran yang menarik, mudah dicerna dan diterima oleh siswa [13]. Komik memiliki daya tarik tersendiri sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah [14]. Alur cerita yang dimasukkan dan dikombinasikan dalam kelompok-kelompok gambar yang akan membantu siswa dalam memahami isi cerita dan memberikan kesan baik dalam pembelajaran. Media dengan adanya gambar-gambar variatif di dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam mendukung pandangan dan pemahaman siswa dalam belajar. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam menanamkan berbagai macam keterampilan yang baik pada siswa. Keterampilan yang baik misalnya dalam penggunaan bahasa yang baik, hal tersebut menjadi modal penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan [15]. Bahasa membuat anak mampu menerjemahkan pengalamannya dalam berbagai macam simbol untuk berpikir serta berkomunikasi [16]. Salah satu keterampilan penting dari komunikasi yaitu mengemukakan pikiran agar jelas dan dapat dimengerti oleh seseorang. Hasil bahasa biasanya berupa lisan atau tulisan. Dalam bentuk lisan misalnya, siswa pandai berbicara sedangkan dalam bentuk tulisan siswa dapat menulis cerita pengalamannya, narasi, puisi, dan tulisan lainnya.

Terdapat Penelitian terdahulu dengan hasil penemuannya bahwa seorang siswa memang membutuhkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat adanya gambar-gambar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis, dan guru juga membutuhkan adanya media guna mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran [17]. Hal ini serupa dengan penelitian lain yang menunjukkan adanya penanganan masalah menulis siswa kelas IV dan dampak positif dengan adanya cerita serta gambar-gambar menarik yang dituangkan dalam media komik digital yang meningkatnya imajinasi siswa dalam menulis cerita serta dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan antusias [18]. Media komik ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar terutama meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran [6]. Dalam menulis cerita, siswa membutuhkan bahan bacaan atau objek untuk mengembangkan idenya hingga menjadi lebih kreatif [19]. Media pembelajaran komik digital layak karena meningkatkan semangat belajar. Aspek visual media komik digital yang dikembangkan dengan menggunakan warna dan gambar yang sesuai serta akan berkesan dengan mengambil tema atau contoh dilingkungan sehari-hari [20].

Hal ini mempertimbangkan kesenjangan antara penelitian sebelumnya dan hasil lapangan terhadap harapan ideal pemahaman siswa tentang menulis cerita dengan baik. Dengan adanya media digital di era saat ini akan sangat menunjang proses belajar siswa. Diharapkan komik digital sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa menulis cerita lebih baik. Ini akan mendorong siswa untuk lebih memahami materi selama proses pembelajaran. [21]. Perlu kesadaran yang besar dan kepekaan bahwa di era saat ini digitalisasi sedang membara dan media sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum banyak penelitian tentang penerapan media komik digital di sekolah dasar di zaman kemajuan teknologi saat ini. Penulis ingin membuat inovasi baru dalam dunia digitalisasi pendidikan. Penelitian bertujuan mengetahui apakah ada pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar. Media pembelajaran berupa komik digital yang disesuaikan dengan tema pembelajaran diharapkan mampu memberikan manfaat untuk kemampuan menulis cerita terutama cerita narasi secara sederhana sehingga siswa dapat berkembang, bersemangat dan selalu berantusias untuk memahami materi dalam pembelajaran.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis *eksperimen* atau *pre experimental design* yang termasuk dalam penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono [22], metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme dan berguna untuk mempelajari sampel tertentu yang berdasarkan fakta, ilmu yang pasti, pengetahuan yang nyata dan benar adanya. Pengumpulan data menggunakan analisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode eksperimen dalam penelitian kuantitatif dipergunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil dari perlakuan). Tujuan utama dari desain ini adalah untuk melihat apakah ada perubahan yang terjadi dari subjek setelah mengalami perlakuan tertentu.

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Postest
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂

Keterangan:

Y₁ : Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan dilakukan dengan menggunakan media komik digital

Y₂ : Postest dilakukan setelah diberikan perlakuan

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh berjumlah 22 siswa kelas IV-B SDN Kenongo 1. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023 /2024 selama 3 hari yaitu tanggal 20,21, dan 27 November 2023 mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka fase B. Materi yang akan disajikan yaitu menulis cerita narasi secara sederhana.

Tahapan penelitian ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengamati dan mencari informasi terkait kemampuan menulis cerita siswa kelas 4B dan media pembelajaran yang diterapkan, lalu peneliti juga membuat instrumen penelitian yang berupa modul ajar, soal pre test dan post test, hingga media komik digital yang divalidasi. Prosedur penelitiannya dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, melakukan pembelajaran namun sebelum diterapkan media komik digital diberikan soal pre test dan setelah diterapkannya media komik digital diberikan soal post test. Pengumpulan data dilakukan dengan mengukur variabel yang akan diamati saat perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai pre test dan post test. Teknik analisis data menggunakan spss versi 23 dengan analisis descriptive statistik lalu melihat tingkat kenaikan kemampuan menulis siswa dari pre test dan post test dan dilakukan uji normalitas dan uji sampel paired t-test agar dapat mengetahui adanya pengaruh dari media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa.

Tabel 2. Instrumen penilaian kemampuan menulis cerita

Aspek yang di nilai	Skor maksimum
Isi ide cerita	30
Organisasi isi	25
Struktur dan tata bahasa	20
Diksi dan pemilihan kata	15
Ejaan dan tanda baca	10
Jumlah	100

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Peneliti telah melakukan semua tahapan mulai dari observasi dan pengambilan data. Pada penelitian ini hasil dari kemampuan menulis cerita terdiri dari pretest dan posttest siswa kelas VI-B SDN Kenongo 1 yang terdapat dalam descriptive statistic lalu diuji menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test. Peneliti menyajikan data hasil penelitian pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Descriptive Statistics nilai kemampuan menulis cerita

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE TEST	22	40	78	58.64	10.335
POST TEST	22	68	95	80.59	7.926
Valid N (listwise)	22				

Deskripsi data ini bertujuan memberikan penjelasan mengenai pengambilan data selama penelitian. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui setelah menentukan indikator kemampuan menulis cerita, pada tabel descriptive statistics terdapat 22 siswa kelas VI-B SDN Kenongo 1 ditentukan bahwa nilai rata-rata pre test 58,64 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 78 sedangkan dalam post test rata-ratanya 80,59 dengan nilai terendah 68 dan tertinggi 95. Hal tersebut sudah dapat diartikan adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah adanya penggunaan media komik digital.

Tabel 4. Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.136	22	.200*	.968	22	.656
POST TEST	.128	22	.200*	.950	22	.312

Uji normalitas data pre test dan post test dilakukan dalam 1 kelas yang berjumlah 22 siswa untuk mengetahui data dari hasil kemampuan menulis cerita siswa kelas 4B SDN Kenongo 1 berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian uji normalitas yaitu jika nilai P (nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dikatakan normal, namun jika $P \leq 0,05$ maka tidak normal. Berdasarkan tabel diatas uji normalitas menggunakan shapiro-wilk test. Hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel shapiro-wilk. Diperoleh sig pre test senilai 0,656 dan post test bernilai 0,312 dimana berdasarkan kriteria keputusan keduanya lebih besar dari 0,05 dan dapat dinyatakan data diatas berdistribusi normal.

Tabel 5. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-21.95455	8.93083	1.90406	-25.91425	-17.99484	-11.530	21	.000

Uji paired sample test bertujuan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel berpasangan dengan asumsi data yang berdistribusi normal. Pengambilan keputusan uji t difokuskan pada nilai signifikansi (2-tailed). Jika $\text{sig} < 0,05$ di mana H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir, yang juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perbedaan perlakuan pada setiap variabel. Sebaliknya, jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$ di mana H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir, yang juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perbedaan perlakuan dari masing-masing variabel.

Pada tabel diatas terdapat hasil dari analisis dari pre test dan post test dari kelas 4B dengan signifikansi (2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$ yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel dan terdapat pengaruh dari penerapan media komik digital.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa media komik digital mempunyai pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita terutama cerita narasi secara sederhana siswa kelas IV-B di SDN Kenongo 1. Terdapat perbedaan dalam tabel descriptive statistik rata-rata nilai sebelum diberikan media komik digital sangat rendah

dibandingkan setelah menggunakan media komik digital untuk menulis cerita. Dan diperkuat dengan perhitungan uji paired sample t-test dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat pengaruh dari penggunaan media komik digital.

Penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang positif dan sangat baik terhadap psikomotorik siswa dalam menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan. Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital yang menarik dapat memudahkan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat paragraf dan menyusunnya menjadi sebuah cerita. Hasil ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh Dewi Ambarwati, 2019 [23] yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita narasi.

Dalam pembelajaran menulis cerita dikelas IV-B, ketika komik digital ditampilkan seluruh siswa sangat fokus dan antusias mereka menyukai media dengan adanya gambar dengan warna warni dan balon percakapan yang mampu menarik perhatian siswa. Komik masih sangat trend di era dan generasi saat ini bahkan di sekolah dasar baik siswa laki-laki maupun perempuan sangat menyukai komik, namun kali ini media komik disajikan secara digital yang ditayangkan melalui lcd dalam kegiatan pembelajaran yang akan menambah antusias dan semangat karena hal tersebut pertama kali dirasakan oleh siswa kelas IV-B di SDN Kenongo 1. Hal ini sejalan dengan teori dari Suparman, 2020 [24] yang menyatakan bahwa komik dapat menarik minat baca. Dengan munculnya minat baca siswa maka siswa akan mengetahui berbagai hal dan dapat menuangkan pemikirannya dalam bentuk tulisan. Sehingga dengan adanya media komik digital ini sangat berpengaruh dalam memudahkan penulisan siswa.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media komik digital di sekolah dasar terdapat pengaruh baik untuk pembelajaran menulis cerita siswa kelas VI SDN Kenongo 1. Adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dan post test ketika media komik digital diterapkan maka akan meningkatkan nilai siswa dalam menulis. Hasil uji paired sample t-test dengan perolehan nilai sig $0,00 < 0,05$ dimana terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas VI-B SDN Kenongo 1. Dari hasil pengolahan data telah ditemukan jawaban dan kesesuaian dengan tujuan penelitian yaitu melihat dan menganalisis adanya pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar.

Media komik digital memberikan pengaruh baik untuk siswa, dengan adanya media komik digital akan membantu siswa menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan. Media komik digital dapat dijadikan pilihan utama untuk pembelajaran menulis cerita karena alurnya jelas, mudah dipahami, dan sederhana. Dengan media komik digital juga siswa dapat melihat secara langsung melihat gambar-gambar dan balon percakapan serta nantinya akan dapat menuliskan apa yang dilihat menjadi suatu tulisan cerita. Penggunaan komik digital bertujuan untuk mengembangkan ide, gagasan, tata bahasa dan kosa kata siswa dalam pembelajaran menulis cerita.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak sekolah yaitu SDN Kenongo 1 yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti karena atas izin dari pihak sekolah peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

REFERENSI

- [1] M. Hendri, M. Tahir, and H. Setiawan, "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V Sdn 1 Kediri Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 852–858, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i1.2885.
- [2] A. R. Adriyanto, I. Santosa, and A. Syarief, "Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring," *Semin. Nas. Seni, Teknol. Dan Masyarakat.*, vol. 2, pp. 165–173, 2019, doi: <https://doi.org/10.33153/Semhas.V2i0.116>.
- [3] I. Nafiah, G. Susilohadi, and H. Sulistyawati, "Improving Students' Writing Coherence Through Graphic Organizers.," *English Educ. J.*, vol. 7, no. 1, 2019, doi: <https://doi.org/10.20961/eed.v7i1.35843>.
- [4] T. C. S. Putra and Rusnilawati, "Model Project Based Learning Dengan Media Diorama Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 1635–1646, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7159.
- [5] D. D. Prandika and E. Z. Nuroh, "Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri," *Cendekiawan*, vol. 5, no. 2, pp. 169–183, 2023, doi: 10.35438/cendekiawan.v5i2.355.
- [6] R. Herlandita and E. Z. Nuroh, "The effect of comic strip media on third-grade students' writing story essay,"

- J. Teach. Learn. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 8–18, 2023, doi: 10.33578/jtlee.v6i1.7949.
- [7] A. Cahyani, N. K. Dewi, and H. Setiawan, “Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu,” *Pedagogia J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 41–49, 2021.
- [8] S. Luluk, “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Melalui Media Pembelajaran Komik Nonverbal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *J. Pena Kita J. Agama dan Keagamaan Kementerian. Agama Tulungagung*, vol. 1, 2023.
- [9] G. Gavaldon and O. McGarr, “Exploring pre-service teachers’ future intentions to use technology through the use of comics,” *Teach. Teach. Educ.*, vol. 83, pp. 99–109, Jul. 2019, doi: 10.1016/j.tate.2019.04.004.
- [10] F. C. Nisa, R. T. Rostikawati, and D. S. Zen, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 2101–2116, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7406.
- [11] K. Fukuda, “Science, technology and innovation ecosystem transformation toward society 5.0,” *Int. J. Prod. Econ.*, vol. 220, Feb. 2020, doi: 10.1016/j.ijpe.2019.07.033.
- [12] F. Kurnia and Yuanita, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis STEM Pada Tema Peduli Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Cendekiawan*, vol. 5, no. 2, pp. 116–126, 2023, doi: 10.35438/cendekiawan.v5i2.300.
- [13] S. Meidyawati, “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya,” *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 283–295, 2018, doi: <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V5i2.7342>.
- [14] B. S. Ramadhan and Rasuardie, “Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats,” *JSRW (Jurnal Senirupa Warn.)*, vol. 8, no. 1, pp. 2–18, Jun. 2021, doi: 10.36806/jsrw.v8i1.80.
- [15] A. Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, 2015.
- [16] S. Rodiah, “Aplikasi Kinemaster Video Dongeng untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Belajar dari Rumah,” *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 20, pp. 69–78, 2023.
- [17] T. Wulandari and A. Mudinillah, “Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD,” *Jurmia J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- [18] A. Afrida, “Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas Iv Mi Al-Wathoniyah 02 Brebes,” *Skripsi. Semarang Univ. Islam Negeri Walisongo Semarang.*, 2020.
- [19] A. Ramadhani, M. A. Tambunan, V. R. Saragih, J. Sirait, M. Reynhat, and Sitanggang, “Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek,” *J. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: 10.47709/jbsi.v2i2.1870.
- [20] K. N. Puriasih and G. A. P. S. Trisna, “Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School,” *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 367–375, Jul. 2022, doi: 10.23887/jjpgsd.v10i2.48575.
- [21] F. A. Syahmi, S. Ulfa, and Susilaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 81–90, 2022, doi: 10.17977/um038v5i12022p081.
- [22] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2019.
- [23] S. D. Ambarwati, U. Mu’awwanah, and O. Farhurohman, “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi,” *Prim. J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 11, no. 02, pp. 2623–2685, 2019, doi: <https://doi.org/10.32678/Primary.V11i02.2327>.
- [24] I. W. Suparman, M. Eliyanti, and E. Hermawati, “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar,” *Pedagog. J. Penelit. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 57–64, 2020, doi: 10.25134/pedagogi.v7i1.2860.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.