



Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD

Denna Delawanti Chrisyarani ✉, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Dwi Agus Setiawan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Theresa Christina Yoel, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

✉ dennadelawanti@unikama.ac.id

Abstract: The purpose of this study was to determine the practicality of animated comic media based on digital literacy. Through animated comics based on digital literacy, it is hoped that it can help students in learning Indonesian so that it can be more meaningfully applied in everyday life. The media development procedures are: (1) initial study and data collection, (2) planning, (3) product draft development, (4) initial field trials, (5) revising the results of initial field trials, (6) the main field trial (7) revising the product of the main field test results, (8) field implementation test or in this research is a field/class trial, (9) revision of the final product. This research stage only describes the results of the practicality test of students and teachers. The instrument used is a questionnaire. The video media based on animated comics and language literacy is stated based on the results of practicality assessments by class teachers and fourth grade students of SDN 1 Sukodadi Wagir. This is because teachers and students judge that the media is easy to use, the display of the media is attractive, the language and concepts of the material are easily accessible by students. Through this media student will learn independently.

Keywords: Indonesian, animated comics, digital literacy, media

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kepraktisan media komik animasi berbasis literasi digital. Melalui komik animasi berbasis literasi digital, diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih bermakna sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun prosedur pengembangan media, yaitu: (1) studi awal dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba lapangan awal, (6) uji coba lapangan utama (7) merevisi produk hasil uji lapangan utama, (8) uji pelaksanaan lapangan atau dalam penelitian ini adalah uji coba lapangan/kelas, (9) revisi produk akhir. Tahap penelitian ini hanya mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dari siswa dan guru. Instrumen yang digunakan adalah angket. Media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa ini dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh guru kelas dan siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir. Hal ini dikarenakan guru dan siswa menilai bahwa media mudah digunakan, tampilan media menarik, bahasa dan konsep materi mudah dipahami oleh siswa. Melalui media ini siswa akan dilatih belajar secara mandiri.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, komik animasi, literasi digital, media

Received 2 November 2022; **Accepted** 9 November 2022; **Published** 20 November 2022

Citation: Chrisyarani, D.D., Setiawan, D.A., & Yoel, T.C. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (04), 571-579.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan mampu mengubah filosofi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teachers centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Rinaldi et al., 2017). pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat membentuk siswa dalam proses belajar secara mandiri (Arriany et al., 2020). Teknologi memiliki fungsi untuk membantu guru dalam menggambarkan materi yang sedang dipelajari (Awalia et al., 2019). Salah satu teknologi informasi yang berkembang adalah internet (Sasmita, 2020). Dengan akses informasi yang tidak terbatas pada abad ini, masyarakat khususnya pelajar yang belajar setiap hari dituntut memiliki kemampuan literasi (Hastuti & Lestari, n.d.).

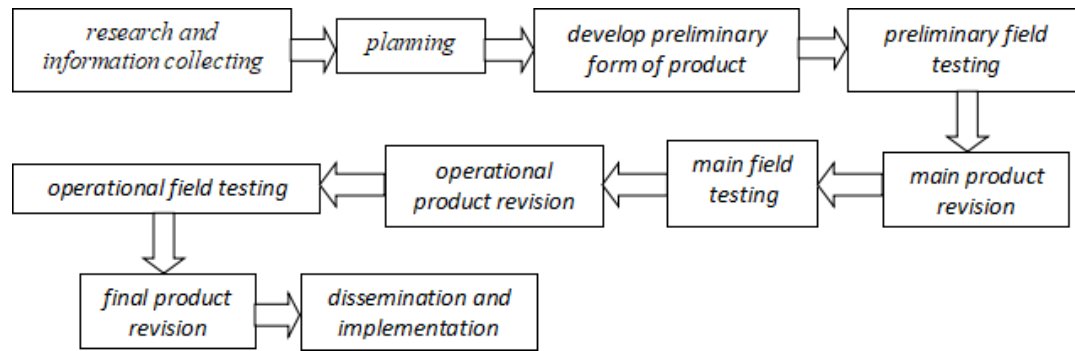
Literasi diartikan sebagai kemampuan mengakses pengetahuan melalui berbagai aktivitas diantaranya membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara (Kemendikbud, 2017)). UNESCO dalam (Indriyani et al., 2019) yang mengungkapkan bahwa literasi sangat penting bagi manusia untuk perkembangan sosial dan mengubah kehidupan untuk meningkatkan kesehatan seseorang, dan hubungan seseorang dengan dunia. Namun di Indonesia sendiri kemampuan literasi tergolong masih rendah, dibuktikan dengan studi riset yang telah dilakukan oleh Progress In International Reading Literacy Research (PIRLS) yang menilai kemampuan membaca siswa kelas empat, menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke 45 dari 48 negara yang termasuk dalam kategori membaca. (Ilmi et al., 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, di SDN 1 Sukodadi, fasilitas yang ada di sekolah sudah cukup lengkap. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal terutama di kelas IV. Media komik animasi belum pernah digunakan. Pembiasaan literasi seperti membaca khususnya di kelas IV terbilang sudah dilaksanakan. Tetapi penerapannya hanya bersifat monoton. Sehingga penting sekali, penelitian terkait komik animasi berbasis literasi digital dilaksanakan

Penelitian sejenis yang dilakukan terkait pengembangan media menggunakan macromedia flash dengan hasil dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Sesanti, 2018)). penelitian yang dilakukan oleh (Widiyasanti et al., 2018) pengembangan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis dari hasil kepraktisan pengembangan komik animasi berbasis literasi berbahasa. Melalui media ini siswa akan dilatih belajar secara mandiri (Mudiono et al., 2017). Kelebihan Penggunaan komik sebagai media akan memberikan kontribusi positif bagi proses pembelajaran (Mamolo, 2019). Melalui komik animasi berbasis literasi digital, diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih bermakna sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Pengembangan komik animasi berbasis literasi digital menggunakan model Borg & Gall. Adapun alur model Borg & Gall sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Model Rancangan Pembelajaran Borg and Gall (Borg & Gall, 1983)

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru SDN 1 Sukodadi Kabupaten Malang. Jumlah siswa yang digunakan adalah 24 siswa dan 1 orang guru. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket kepraktisan. Data kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Untuk mengolah data kepraktisan dari angket yang diberikan kepada guru, digunakan rumus yang dimodifikasi dari (Hobri, 2010)

$$P = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

PP = Persentase Kepraktisan

$\sum A$ = Jumlah keseluruhan jawaban guru

n = skor maksimal

100% = Konstanta

Data kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dalam menggunakan modul. Untuk mengolah data kepraktisan dari angket yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus yang dimodifikasi dari (Hobri, 2010)

$$M = \frac{\sum A}{n}$$

MM = kepraktisan dari siswa

$\sum A$ = Jumlah nilai untuk semua indikator

n = skor maksimal

Setelah diperoleh skor kepraktisan oleh siswa, kemudian dilakukan pengambilan rata-rata untuk menentukan kemenarikan secara umum dengan menggunakan rumus yang telah dimodifikasi dari (Arikunto, 2006) sebagai berikut.

$$\overline{XM} = \frac{\sum M_s}{\sum X_m} \times 100\%$$

Keterangan:

$\frac{\sum M}{\sum X_m}$	$\frac{M}{X_m}$	= Rata-rata kemenarikan yang diperoleh dari siswa
$\sum M$	$\sum X_m$	= Jumlah kemenarikan siswa satu kelas
$\frac{\sum M}{100\%}$	$\frac{\sum X_m}{100\%}$	= Jumlah skor ideal kemenarikan siswa satu kelas
		= Konstanta

Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan yang digunakan sebagai pedoman interpretasi terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kriteria kepraktisan dan kevalidan Modul Tematik Berbasis Problem Solving

No.	Skor Kemenarikan	Tingkat kepraktisan	Tingkat kevalidan
1.	86% - 100%	Kepraktisan sangat baik, tidak perlu revisi	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	70% - 85%	Kepraktisan baik, tidak perlu revisi	cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi)
3.	60% - 69%	Kepraktisan cukup, perlu revisi kecil	tidak Valid (tidak dapat digunakan)
4.	0% - 59%	Kepraktisan kurang, revisi total	sangat tidak valid

(Sumber: diadaptasi dari (Akbar, S., Sriwiyana, 2012)

HASIL PENELITIAN

Pada tahap implementasi ini dilakukan oleh guru dan siswa. Media diuji coba kepada guru dan siswa. Uji coba media video yang pertama dilakukan pada 15 siswa kelas IV dengan menayangkan media menggunakan LCD proyektor terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengoperasikan media menggunakan laptop dan handphone, setelah itu, peneliti menyebarkan angket untuk siswa yang meliputi 3 aspek yaitu: penyajian, bahasa, dan isi dengan 8 butir pernyataan. Dari kegiatan implementasi media pada siswa, terlihat bahwa siswa antusias dalam menyaksikan media video yang disajikan. Siswa cepat memahami cara penggunaan media terbukti ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengoperasikan media menggunakan laptop dan handphone. Sebagian besar siswa juga memahami isi dan alur cerita yang terkandung dalam video yang disajikan baik materi maupun contoh cerita fiksi dan terlibat secara aktif dalam penggunaan media. Hal ini dibuktikan ketika peneliti mengajukan beberapa pertanyaan seputar isi dalam video komik animasi. Siswa menilai bahwa media mudah untuk digunakan dan memiliki tampilan yang menarik dibuktikan dari hasil penilaian kepraktisan oleh siswa yang dipaparkan pada hasil pengujian produk dan penyempurnaan produk.

Setelah media diimplementasikan dan dinilai oleh siswa, peneliti mengimplementasikan media pada guru kelas IV dan menyerahkan angket untuk guru kelas yang meliputi 3 aspek yaitu: penyajian, bahasa, dan isi dengan 10 butir pernyataan. Dari kegiatan implementasi media pada guru, terlihat bahwa guru memahami cara penggunaan media yang dikembangkan, meskipun guru masih butuh panduan untuk mengoperasikan media. Guru menilai media cukup mudah digunakan dan tampilan pada video terlihat menarik serta materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

Angket penilaian kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video komik animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket kepraktisan

oleh guru dan siswa akan dipaparkan pada hasil pengujian produk dan penyempurnaan produk.

Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap implementasi. Peneliti tidak melakukan tahap evaluasi dikarenakan beberapa alasan yaitu keterbatasan waktu penelitian, selain itu, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tingkat kepraktisan media yang dilihat dari hasil penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir.

Penilaian kepraktisan media video oleh guru bertujuan untuk memperoleh penilaian dan pendapat dari praktisi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video. Penilaian angket kepraktisan oleh guru terdiri dari 3 aspek yakni: penyajian, bahasa, dan isi. Adapun hasil dari praktisi disajikan pada table 2.

Tabel 2 Penilaian Media Video Komik Animasi Kepraktisan Guru

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Penyajian		
Kemudahan menggunakan media	4	4
Kualitas gambar dalam media	4	4
Kejelasan teks pada media	4	4
Kemenarikan tampilan media	4	4
Kejelasan audio dalam media	4	4
Jumlah	20	20
Persentase	100%	
Bahasa		
Kemudahan bahasa untuk dipahami	3	4
Menggunakan bahasa komunikatif	4	4
Kesesuaian pemilihan kata serta kalimat dengan intelektual siswa	4	4
Jumlah	11	12
Persentase	91,6%	
Isi		
Kesesuaian indikator dengan materi	4	4
Kemudahan pemahaman konsep materi	4	4
Jumlah	8	8
Persentase	100%	
Rata-rata penilaian kepraktisan guru terhadap keseluruhan aspek	97,2%	

Hasil penilaian kepraktisan media video komik animasi oleh guru pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 97,2% maka dari hasil penilaian oleh guru, media video komik animasi dikategorikan "Sangat Praktis". Hal ini dikarenakan dari hasil penilaian oleh guru, pada segi penyajian media dinilai mudah untuk digunakan, kualitas gambar dalam media sangat baik, teks pada media sudah jelas, tampilan media menarik, dan audio pada media terdengar dengan jelas. Kemudian dari segi bahasa, bahasa yang digunakan pada media cukup mudah dipahami, sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, dan pemilihan kata dan kalimat sudah sesuai dengan intelektual siswa. Dari segi isi, materi pada media sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, dan konsep materi mudah dipahami. Saran yang diberikan oleh guru kelas terhadap media video komik animasi tidak ada. Lebih jelasnya lembar penilaian kepraktisan guru untuk media video komik animasi dapat dilihat pada lampiran.

Penilaian angket kepraktisan media video oleh siswa meliputi 3 aspek yaitu: penyajian, bahasa, dan isi. Uji coba media dilakukan kepada 15 siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir. Uji coba yang pertama dilakukan dengan menggunakan LCD proyektor untuk memperkenalkan media dan menayangkan video yang disajikan dalam media, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mengoperasikan media video komik animasi di perangkat laptop dan handphone yang disediakan oleh peneliti. Kemudian peneliti menyebarkan angket penilaian kepada siswa guna memperoleh penilaian dari siswa terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil penilaian angket kepraktisan siswa disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Tingkat Kepraktisan Media Video Komik Animasi oleh Siswa (15 Siswa)

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Penyajian		
Kemudahan menggunakan media	3,9	4
Kesesuaian gambar	3,8	4
Kejelasan teks pada media	4	4
Kemenarikan tampilan media	3,4	4
Suara terdengar dengan jelas	3,6	4
Jumlah	18,7	20
Persentase	93,5%	
Bahasa		
Pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami	3,9	4
Menggunakan bahasa komunikatif	3,4	4
Jumlah	7,3	8
Persentase	91,2%	
Isi		
Kemudahan pemahaman konsep materi	3,7	4
Jumlah	3,7	4
Persentase	92,5%	
Rata-rata penilaian kepraktisan siswa terhadap keseluruhan aspek	92,3%	

Hasil penilaian kepraktisan dari siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi pada tabel 2 menunjukkan bahwa media video komik animasi memperoleh nilai rata-rata 92,3%. Maka media video komik animasi dikategorikan "Sangat Praktis" karena dari segi penyajian, media dinilai mudah untuk digunakan, gambar pada media sudah sesuai dengan tema, teks pada media sudah terlihat jelas, tampilan media terlihat menarik, dan suara terdengar dengan jelas. Dari segi bahasa, pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami, dan cukup menggunakan bahasa yang komunikatif. Kemudian dari segi isi, konsep materi mudah untuk dipahami oleh siswa. Maka dapat dikatakan bahwa media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa merupakan media yang praktis. Lebih jelasnya lembar angket kepraktisan siswa dapat dilihat pada lampiran.

PEMBAHASAN

Kepraktisan media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa dapat diketahui dari penilaian angket kepraktisan oleh guru dan siswa terhadap media video. Peneliti melakukan uji coba kepada guru kelas dan 15 siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir

dengan memberikan angket kepraktisan. Uji coba dilakukan setelah melakukan validasi kepada validator dosen ahli dan dinyatakan valid untuk diuji cobakan.

Hasil kepraktisan oleh guru memperoleh skor rata-rata 97,2% dan dikategorikan "Sangat Praktis". Hal tersebut diketahui dari indikator penilaian dari segi penyajian seperti kemudahan menggunakan media, kualitas gambar dan kejelasan teks, kemenarikan tampilan media serta kejelasan audio dalam media, kemudian aspek bahasa yang mudah untuk dipahami, bersifat komunikatif serta aspek isi seperti kesesuaian indikator dengan materi dan kemudahan konsep materi. Didukung oleh penelitian (Pradilasari et al., 2019) memperoleh skor kelayakan media dari guru sebesar 94,28% dengan kategori sangat layak digunakan dan dapat membantu guru dalam pembelajara.

Hasil penilaian angket kepraktisan oleh siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 92,3% dan dikategorikan "Sangat Praktis". Hal ini dikarenakan media video komik animasi dinilai cukup mudah digunakan dan tampilan media video yang menarik serta penggunaan kata dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan penelitian (Mashuri & Budiyo, 2020) yang memperoleh skor angket respon siswa terhadap media sebesar 90% dan dikategorikan layak untuk digunakan dilihat dari kemenarikan media, kemudahan penggunaan media, bahasa yang mudah dimengerti, serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh siswa terhadap media video komik animasi, didapati perolehan nilai rata-rata yang cukup tinggi pada aspek kemudahan menggunakan media. Siswa menilai bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti cukup mudah untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Barid Nizarudin Wajdi et al., 2018) bahwa kriteria dalam pemilihan media yakni kemudahan dalam mengakses media.

Dari hasil kepraktisan oleh guru dan siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir serta didukung oleh penelitian (Pradilasari et al., 2019) dan (Mashuri & Budiyo, 2020)) maka media video dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Produk media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi dengan mudah serta membantu untuk meningkatkan minat baca siswa. Tampilan yang disajikan pada media dinilai cukup menarik serta cerita komik animasi membuat siswa antusias dalam belajar. Media pembelajaran dapat menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna serta penyampaian materi menjadi lebih jelas, lengkap, dan menarik (Fatikh, 2019).

Berdasarkan penelitian yang sesuai dengan media video komik animasi, mala terdapat perbandingan hasil penelitian dan keterkaitan dengan 2 peneliti terdahulu . keterkaitan dari 2 peneliti yang menggunakan media video pada Sekolah Dasar yaitu: Pertama, hasil penelitian oleh (Sesanti, 2018) yang sejalan menggunakan media video berbasis komik animasi tetapi tidak menggunakan aplikasi Netbeans dan Filmora dalam pembuatan media, melainkan menggunakan aplikasi Macromedia Flash yang dapat dioperasikan melalui laptop untuk siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan budaya literasi siswa serta telah berhasil membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Sebagaimana terlihat dari hasil pengisian angket oleh validator (ahli materi, ahli media, guru) dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Kedua, hasil penelitian lain juga dilakukan oleh (Widiyanti et al., n.d.) yang sejalan menggunakan media video dalam pembelajaran tetapi tidak berbasis komik animasi, hanya video animasi untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPS, yang telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Sebagaimana telah terlihat dari hasil pengisian angket oleh validator (ahli media, ahli materi) dan praktisi (guru dan siswa).

Dari perbandingan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan dua peneliti lain dapat disimpulkan bahwa media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar dan membaca siswa sekolah dasar

SIMPULAN

Media video berbasis komik animasi dan literasi berbahasa ini dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh guru kelas dan siswa kelas IV SDN 1 Sukodadi Wagir. Penilaian dari guru kelas IV memperoleh persentase 97,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan penilaian dari siswa kelas IV memperoleh persentase 92,3% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini dikarenakan guru dan siswa menilai bahwa media mudah digunakan, tampilan media menarik, bahasa dan konsep materi mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar, S., Sriwiyana, H. (2012). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Cipta Media.
2. Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
3. Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). *Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. 7(1), 52–66.
4. Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. 10(1), 49–56.
5. Barid Nizarudin Wajdi, M., Halim, P., Badruddin, S., Abdullah, H. A., Ikhsan Setiawan, M., Novita Sari, I., Puji Nali Brata, D., & Simarmata, J. (2018). Advancement of E-Book Through Automation System in Department of Islamic Education (STAI) Miftahul Ula Nganjuk. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3), 438–440. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.6.17489>
6. Borg & Gall. (1983). *No Title Educational Research: An Introduction*. Longman Inc.
7. Fatikh. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
8. Hastuti, S., & Lestari, N. A. (n.d.). *GERAKAN LITERASI SEKOLAH: IMPLEMENTASI TAHAP PEMBIASAAN DAN PENGEMBANGAN LITERASI*. 1(2), 29–34.
9. Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Pena Salsabila.
10. Ilmi, N., Wulan, N. S., Wahyudin, D., & Indonesia, U. P. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 2866–2873.
11. Indriyani, V., Zaim, M., & Ramadhan, S. (2019). *LITERASI BACA TULIS DAN INOVASI KURIKULUM BAHASA*. 5(1), 108–118.
12. Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional. Panduan Gerakan Literasi Nasional*, 50.
13. Mamolo, L. A. (2019). Development of digital interactive math comics (DIMaC) for senior high school students in general mathematics. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1689639>
14. Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
15. Mudiono, A., Akbar, S., Dwi Yasa, A., & Delawanti Chrisyarani, D. (2017). Developing Multiple Intelligences-Based Thematic Comic Module. *Pancaran Pendidikan*, 6(4), 115–124. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v6i4.111>
16. Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*

- Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. 07(01), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>*
17. Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
 18. Sasmita, R. S. (2020). *Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. 2.*
 19. Sesanti, A. G. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KOMIK ANIMASI TRADISI BERFIKIR KRITIS DALAM PELAJARAN IPS KELAS V. 2012–2014.*
 20. Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (n.d.). *Developing animated video media to improve the learning motivation and responsibility character of the fifth grade. 1–16.*
 21. Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>

PROFIL SINGKAT

Denna Delawanti Chrisyarani adalah dosen program studi pendidikan PGSD, fakultas ilmu pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Ia juga merupakan tim editor dari Jurnal Bidang Pendidikan Dasar. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan pembelajaran.

Dwi Agus Setiawan adalah dosen program studi pendidikan PGSD, fakultas ilmu pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan pembelajaran, terutama bidang Bahasa Indonesia ke-SD an.

Theresa Christina Yoel adalah mahasiswa program studi pendidikan PGSD, fakultas ilmu pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.