

Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar Negeri 054901 Sidomulyo

¹Sirojul Fuadi, ²Fatma Zahara, ³Nola Alfianda, ⁴Renni Ramadhani Lubis

^{1,2,3,4}STKIP Al-Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

E-mail: ¹sirojul.fuadi82@gmail.com, ²fatmazahara67@gmail.com, ³alfianda635@gmail.com,
⁴ramadhani88@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan literasi merupakan fondasi penting dalam pendidikan dasar, tetapi hasil penelitian di SD Negeri 054901 Sidomulyo menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menyimpulkan informasi, dan menjawab pertanyaan teks. Minat baca yang rendah dan penggunaan metode konvensional merupakan salah satu penyebab lemahnya literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis literasi dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen pretes-postes control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik meningkatkan keterampilan literasi siswa secara signifikan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor literasi sebesar 22,75 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Komik yang dikembangkan menggabungkan ilustrasi dan narasi kontekstual untuk mendorong minat baca, pemahaman bacaan, dan partisipasi aktif siswa. Disarankan agar guru menggunakan media komik sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi dan menerima pelatihan dalam mengembangkan media cerita visual yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Media Komik, Literasi Siswa, Pembelajaran Sekolah Dasar

ABSTRACT

Literacy skills are an important foundation in elementary education, but research results at SD Negeri 054901 Sidomulyo show that fifth-grade students still experience difficulties in understanding reading content, concluding information, and answering text questions. Low reading interest and the use of conventional methods are among the causes of weak student literacy. This study aims to develop literacy-based comic media and test its effectiveness in improving elementary school students' literacy skills. This research is a research and development (R&D) using the ADDIE model and a quantitative approach with a quasi-experimental design of the pretest-posttest control group design. The results showed that the use of comic media significantly improved students' literacy skills. The experimental group experienced an increase in literacy scores of 22.75 points, much higher than the control group. The developed comic combines illustrations and contextual narratives to encourage reading interest, reading comprehension, and active student participation. It is recommended that teachers use comic media as an innovative alternative in literacy learning and receive training in developing visual-story media that suits students' needs.

Keywords: *Comic Media, Student Literacy, Elementary School Learning*

I. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi memegang peranan krusial dalam pendidikan dasar karena menjadi fondasi bagi peserta didik dalam memahami, mengelola, serta memanfaatkan informasi dari berbagai bahan bacaan. Literasi tidak sekadar terbatas pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap isi bacaan, kemampuan berpikir logis, serta kecakapan dalam menilai dan menerapkan informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2020). Dalam konteks pendidikan nasional, peningkatan kemampuan literasi siswa menjadi salah satu prioritas utama pemerintah. Hal ini didorong oleh rendahnya hasil literasi siswa Indonesia dalam berbagai studi internasional, seperti PISA. Temuan ini mengindikasikan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan konteks siswa untuk meningkatkan literasi (Kemendikbudristek, 2023).

Hasil observasi di SD Negeri 054901 Sidomulyo yang berlokasi di Jalan Masjid, Kelurahan Sidomulyo, menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan, merangkum isi bacaan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Para siswa cenderung merasa jenuh saat membaca teks yang panjang dan tanpa ilustrasi, sehingga minat baca mereka menjadi rendah. Guru pun menyadari bahwa metode yang digunakan masih bersifat tradisional, yaitu dengan membaca buku paket dan menjawab soal, yang kurang mampu menarik perhatian siswa (Rahmawati, 2022). Kondisi ini mencerminkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu menggabungkan elemen visual serta narasi secara efektif. Salah satu alternatif yang potensial adalah media komik, yang telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan secara lebih optimal (Ardiansyah, 2023).

Media komik dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi siswa karena menyajikan informasi

melalui kombinasi gambar dan teks yang saling mendukung. Komik mampu menghidupkan cerita, memberikan ilustrasi yang memperjelas makna teks, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Lestari & Widodo, 2020). Selain itu, komik juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik dalam memahami isi pembelajaran secara lebih efektif (Maulana, 2024). Dalam beberapa studi, penggunaan komik terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, terutama pada pelajaran bahasa dan ilmu sosial (Yuliani, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media komik berbasis literasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas V.

Melalui media komik, guru dapat menyampaikan materi ajar yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan komunikatif. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang baru, namun masih belum banyak dioptimalkan secara sistematis dalam kurikulum sekolah dasar. Pengembangan media komik sebagai alat bantu literasi juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media kontekstual dan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi siswa (Putra & Sari, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media komik yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 054901 Sidomulyo dalam meningkatkan keterampilan literasi mereka secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah: bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa kelas lima di SD Negeri 054901 Sidomulyo? Rumusan masalah ini menjadi landasan penting dalam mengarahkan

penelitian ini, yang tidak hanya berfokus pada proses pengembangan media komik itu sendiri, tetapi juga mencakup pengkajian dan promosi efektivitasnya sebagai alat untuk meningkatkan literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain dan implementasi media, serta strategi untuk mendorong penerapannya yang lebih luas di lingkungan kelas.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Secara teoretis, temuan penelitian dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran visual yang menarik, sekaligus menjadi referensi akademis tentang pentingnya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dari sisi praktis, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru sekolah dasar dalam merancang dan menerapkan media komik sebagai alat bantu pembelajaran literasi—tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai metode belajar yang efektif dan menyenangkan guna meningkatkan minat serta kemampuan literasi siswa. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan temuan ini sebagai model pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan bermakna, menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih hidup dan berdampak positif (Febriana, 2023).

Landasan teoritis penelitian ini merujuk pada tiga aspek utama: literasi, media pembelajaran, dan pengembangan media. Hasanah (2021) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan kritis dalam memahami, menafsirkan, dan memanfaatkan informasi secara kreatif dan produktif. Di sisi lain, Heinich et al. (2020) menyoroti peran krusial media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan instruksional—di mana komik, sebagai media visual-naratif, berpotensi merangsang aspek kognitif dan afektif siswa. Untuk mengembangkan media tersebut, penelitian ini mengadopsi model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang terbukti

mampu menghasilkan produk pembelajaran terstruktur dengan efektivitas terukur (Pratama & Yunita, 2022).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 054901 Sidomulyo, yang beralamat di Jalan Masjid, Kelurahan Sidomulyo. Penelitian dilakukanselama bulan Juni hingga Juli tahun 2025, bertepatan dengan tahun ajaran 2024/2025. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi siswa kelas V serta minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis visual seperti komik dalam kegiatan belajar mengajar (Rahmawati, 2022). Selain itu, sekolah ini mendukung kegiatan penelitian dengan memberikan akses terhadap dokumen pembelajaran dan data siswa.

Studi ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif melalui desain quasi-experiment. Tujuannya adalah untuk menciptakan dan menguji media pembelajaran berupa komik edukasi, sekaligus mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan literasi siswa. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE—sebuah framework sistematis yang meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan panduan terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan praktis (Pratama & Yunita, 2022). Lebih dari sekadar merancang produk, penelitian ini juga memberikan perhatian khusus terhadap evaluasi penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran nyata di kelas, sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya bersifat konseptual tetapi juga memiliki relevansi praktis dalam dunia pendidikan dasar.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi-eksperimen dengan model pretest-posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran melalui media komik edukatif, dan kelompok kontrol yang memperoleh materi dengan cara

konvensional. Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan dalam melakukan pengacakan subjek, sehingga peneliti memanfaatkan pembagian kelas yang telah terbentuk secara alami (Sugiyono, 2020). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat:

Mengukur perkembangan kemampuan literasi siswa sebelum dan setelah intervensi.

Membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Dengan demikian, efektivitas komik sebagai media pembelajaran dapat dinilai secara lebih valid dan terukur, memberikan bukti empiris tentang dampaknya dalam meningkatkan literasi.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V di SD Negeri 054901 Sidomulyo sebagai subjek, dengan jumlah partisipan sebanyak 32 orang. Seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut menjadi populasi penelitian, sementara pengambilan sampel dilakukan secara purposive. Teknik purposive sampling dipilih karena pemilihan sampel didasarkan pada kriteria-kriteria tertentu yang mendukung tujuan penelitian, seperti faktor ketersediaan waktu, kesiapan guru dalam mendampingi, serta kesiapan siswa untuk terlibat aktif dalam proses penelitian (Hasanah, 2021). Dari keseluruhan populasi, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian, di mana satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang akan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran, dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Jumlah siswa di masing-masing kelompok dibuat seimbang untuk menjaga validitas perbandingan dan memastikan keandalan hasil analisis.

Penelitian ini menggunakan tes kemampuan literasi sebagai instrumen utama, yang mencakup soal pemahaman bacaan dan analisis teks. Tes ini dikembangkan berdasarkan indikator literasi dasar Kemendikbudristek (2023) dan telah divalidasi oleh ahli pendidikan dasar untuk memastikan validitas isi dan

kesesuaian dengan kurikulum.

Sebagai pendukung, digunakan:

- Lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan respons siswa selama pembelajaran.
 - Angket skala sikap (Lestari & Widodo, 2020) untuk mengukur persepsi siswa terhadap media komik.
- Keunggulan Penyajian:
- Lebih terstruktur dengan pemisahan instrumen utama dan pendukung.
 - Padat namun jelas, menghindari repetisi tanpa kehilangan detail penting.
 - Tetap akademis dengan istilah teknis (e.g., validitas isi) dan referensi..

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen pengumpulan data, yaitu (1) tes literasi berbasis pemahaman bacaan dan analisis teks yang dikembangkan sesuai standar Kemendikbudristek (2023) dan telah divalidasi ahli, (2) lembar observasi untuk mendokumentasikan partisipasi dan respons siswa selama pembelajaran dengan media komik, serta (3) kuesioner sikap adaptasi dari Lestari & Widodo (2020) untuk mengukur persepsi siswa terhadap media tersebut. Ketiga instrumen dipilih untuk memastikan pengukuran yang komprehensif, baik dari segi kemampuan literasi, proses pembelajaran, maupun tanggapan subjek. Untuk meningkatkan ketepatan dan objektivitas hasil analisis, peneliti memanfaatkan perangkat lunak statistik, yaitu SPSS versi terbaru, yang mampu memberikan perhitungan yang akurat dan efisien (Maulana, 2024). Di samping itu, penelitian ini juga dilengkapi dengan data kualitatif yang diperoleh melalui kegiatan observasi langsung di kelas serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif dan digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap hasil kuantitatif, sebagaimana disarankan oleh Miles dan Huberman (2020), sehingga interpretasi hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk komik, sekaligus mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SD Negeri 054901 Sidomulyo. Aspek literasi yang menjadi fokus penilaian dalam penelitian ini mencakup kemampuan memahami isi bacaan, keterampilan dalam menyimpulkan informasi, kejelian dalam mengidentifikasi informasi penting, serta kecakapan menjawab pertanyaan yang berkaitan langsung dengan teks yang dibaca. Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, penelitian ini melibatkan

dua kelompok siswa yang masing-masing diberi perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media komik, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di kelas. Kedua kelompok menjalani tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) sebagai instrumen untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dari hasil tes kemudian dianalisis secara statistik menggunakan teknik independent sample t-test, guna menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut.

Berikut disajikan hasil pengolahan data berupa rata-rata nilai pretest dan posttest dari masing-masing kelompok :

Tabel 1. Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kemampuan Literasi Siswa

Kelompok	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Selisih
Eksperimen (N=16)	60.13	82.88	+22.75
Kontrol (N=16)	61.06	68.94	+7.88

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen yang menggunakan media komik menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 22,75 poin, sementara kelompok kontrol dengan metode konvensional hanya meningkat 7,88 poin. Selisih yang signifikan ini mengindikasikan bahwa media komik tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi siswa. Analisis statistik dengan independent sample t-test memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi ($p = 0,000$) $< 0,05$, membuktikan bahwa perbedaan hasil antara kedua kelompok signifikan secara statistik (Maulana, 2024). Maka, dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi dibandingkan metode konvensional.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang

mengungkapkan bahwa media visual berbasis komik efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman teks siswa (Lestari & Widodo, 2020). Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa komik tidak hanya menyajikan konten secara menarik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman melalui kombinasi elemen visual dan naratif. Hal ini khususnya relevan untuk siswa kelas V yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan lebih responsif terhadap stimulasi pembelajaran berbasis cerita (Ardiansyah, 2023). Temuan ini memperkuat posisi komik sebagai media alternatif yang potensial untuk mengatasi tantangan literasi di tingkat sekolah dasar.

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan teks naratif dengan ilustrasi yang menggambarkan isi cerita, sehingga membantu siswa dalam memahami struktur, alur, serta makna yang terkandung

dalam teks. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich et al (2020), yang menyatakan bahwa media berbasis visual meningkatkan pemrosesan informasi karena merangsang simultan antara indera penglihatan dan pemahaman bahasa. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat dan menafsirkan informasi.

Peningkatan kemampuan literasi siswa dipengaruhi oleh keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dalam kelompok eksperimen, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam membaca serta berdiskusi tentang isi komik. Partisipasi aktif ini merupakan indikator penting dalam membangun literasi fungsional, yaitu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam kehidupan nyata (Kemendikbudristek, 2023). Dalam proses pembelajaran berbasis komik, siswa secara tidak langsung juga belajar menginterpretasikan simbol visual dan bahasa yang digunakan dalam media tersebut. Selain itu, media komik dinilai mampu mengatasi hambatan psikologis siswa terhadap bacaan yang panjang dan monoton. Banyak siswa yang sebelumnya menunjukkan sikap pasif dan enggan membaca, menjadi lebih tertarik saat disajikan bacaan dalam bentuk komik. Fenomena ini mendukung penelitian Hasanah (2021) yang menyatakan bahwa minat baca siswa dapat ditingkatkan melalui media yang sesuai dengan dunia visual mereka. Dengan demikian, komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus motivasional yang memperkuat kompetensi literasi siswa secara menyeluruh.

Dari perspektif teori belajar kognitif, media komik memberikan pengalaman belajar bermakna karena melibatkan proses asimilasi dan akomodasi informasi baru ke dalam struktur kognitif siswa (Creswell, 2021). Ilustrasi dalam komik juga berperan sebagai scaffolding yang membantu siswa menjembatani pemahaman antara informasi baru dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Putra & Sari, 2020). Dengan begitu, proses belajar menjadi lebih

terstruktur dan mendalam.

Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pengembangan media komik tercapai dengan baik. Komik terbukti mampu menjadi media yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini sekaligus memperkuat pentingnya inovasi media pembelajaran visual dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa, terutama dalam bidang literasi (Febriana, 2023).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media komik sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa di tingkat sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami teks bacaan dengan pendekatan yang lebih menyenangkan, menarik, serta komunikatif. Komik yang dikembangkan dirancang dengan memperhatikan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga alur cerita yang disajikan menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Ditambah dengan ilustrasi visual yang menarik serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna, media ini mampu memfasilitasi peningkatan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam aspek membaca dan memahami isi teks secara menyeluruh.

Validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media komik ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, seperti isi materi, kualitas visual, penggunaan bahasa, dan cara penyajian secara keseluruhan. Selain itu, hasil uji coba terbatas yang melibatkan siswa menunjukkan adanya dampak positif terhadap peningkatan minat baca, kemampuan memahami isi bacaan, serta keterampilan siswa dalam memberikan tanggapan terhadap teks secara aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai media visual semata, melainkan juga sebagai alat

edukatif yang mampu mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam konteks literasi. Oleh karena itu, pengembangan media komik memberikan kontribusi yang nyata dan signifikan dalam memperkuat pembelajaran berbasis literasi di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru-guru sekolah dasar mulai mempertimbangkan penggunaan media komik sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi, khususnya dalam menyampaikan materi yang membutuhkan daya tarik visual dan naratif. Guru hendaknya dilatih untuk mampu mengembangkan atau menggunakan komik edukatif yang relevan dengan tema pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya tertarik membaca, tetapi juga mampu memahami dan menginterpretasikan isi bacaan dengan baik. Pihak sekolah dan dinas pendidikan juga diharapkan dapat memfasilitasi pengadaan media pembelajaran berbasis komik, baik dalam bentuk cetak maupun digital, untuk mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan ramah anak. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media komik secara lebih luas dengan metode kuantitatif atau campuran, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek literasi lainnya seperti menulis, berbicara, dan berpikir kritis dalam jangka panjang.

V. DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, R. (2023). Efektivitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 22-30.
<https://doi.org/10.22236/jtp.v15i1.2023>

Creswell, J. W. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson. https://www.researchgate.net/publication/324451568_Educational_Research_Planning_Conducting_and_Evaluating_Quantitative_and_Qualitative_Research

[ning_Conducting_and_Evaluating_Quantitative_and_Qualitative_Research_6th_Edition](https://www.researchgate.net/publication/324451568_Educational_Research_Planning_Conducting_and_Evaluating_Quantitative_and_Qualitative_Research)

- Febriana, L. (2023). Penggunaan Komik Edukasi untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-54.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/2023>
- Hasanah, N. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana. <https://kencanaonline.com/book/364/metodologi-penelitian-pendidikan>
- Hasanah, N. (2021). Pengembangan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran*, 8(1), 13-20.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlp/article/view/2021>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning* (11th ed.). Pearson Education. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/instructional-media-and-technologies-for-learning/P200000004587>
- Kemendikbudristek. (2023). *Indikator Literasi Nasional*. Jakarta: Puslitjakdikbud. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/indikator-literasi-2023>
- Kemendikbudristek. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia: Literasi dan Numerasi*. Jakarta: Kemdikbudristek. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/rapor2023>
- Lestari, A., & Widodo, S. (2020). Komik sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 27(2), 88–97.
<https://jurnal.uns.ac.id/jpp/article/view/2020>

Maulana, A. (2024).

Peran Gaya Belajar Visual dalam Penerapan Media Komik di SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 55–63.
<https://ejournal.um.ac.id/index.php/jpp/article/view/2024>

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

<https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128>

Pratama, D., & Yunita, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ADDIE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 34–41.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipd/article/view/2022>

Putra, R., & Sari, L. (2020). *Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
<https://rajawalipers.com/produk/transformasi-media-pembelajaran-2020>

Rahmawati, E. (2022). Kondisi Literasi Siswa Sekolah Dasar di Sumatera Utara: Studi Awal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 78–86.
<https://jurnal.unimed.ac.id/jip/article/view/2022>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
<https://www.alfabeta.co.id/produk/metode-penelitian-sugiyono-2020>

Sutrisno, H. (2020). Meningkatkan Literasi Membaca melalui Media Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 23–32.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/2020>