

Pengembangan Media 'Ciko Gemar Literasi' dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Dita Dwi Cahyani¹, Jauharoti Alfin², Juhaeni³, Safaruddin⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia

*email: juhaeni@uinsa.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 23 September 2023

Revisi Akhir: 29 Oktober 2023

Disetujui: 21 November 2023

Terbit: 31 Desember 2023

Kata Kunci:

Cerita Bergambar;
Literasi Membaca;
Media Pembelajaran;
Ciko Gemar Literasi.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna merancang media cerita bergambar 'Ciko Gemar Literasi' untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di sekolah dasar. 'Ciko Gemar Literasi' merupakan media cerita bergambar yang berisi kisah edukatif anak dengan materi teks dongeng untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan dengan 1.) *analyze* 2.) *design*, 3.) *development*, 4.) *implementtaion*, dan 5.) *evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif dengan skala likert dan perhitungan skor N-gain. Adapun populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Gebangangkrik dengan sampel jenuh atau menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media memperoleh nilai validitas yang valid, yaitu pada validasi materi sebesar 94 dan media sebesar 86,66. Media ini memperoleh nilai kepraktisan sebesar 95,59 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tes, media 'Ciko Gemar Literasi' memiliki tingkat keefektifan tinggi dalam meningkatkan kemampuan literasi yaitu dengan perolehan skor N-gain sebesar 0,82.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu keahlian seseorang untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, memproses informasi, dan berpikir kritis (Wijayanti & Dkk, 2022). Di era digital yang terus berkembang, literasi menjadi keterampilan esensial dalam perkembangan individu. Namun, di beberapa negara, termasuk Indonesia, terdapat banyak kendala dalam meningkatkan literasi siswa di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan tingkat literasi siswa SD/MI di Indonesia rendah, hanya 30% yang memiliki kemampuan literasi memadai (Nisati, 2020).

Tingkat literasi rendah di Indonesia tercermin dalam studi *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* 2006, di mana Indonesia menempati peringkat ke-41 dari 45 negara dalam bidang membaca untuk anak-anak sekolah dasar (Kharizmi, 2015). Studi internasional lain, seperti *Programme for International Student Assessment (PISA)*, juga mencerminkan keadaan literasi di Indonesia. PISA tahun 2012 menempatkan kemampuan literasi Indonesia pada peringkat 64 dari 65 negara. Selain itu, data terbaru dari PISA tahun 2022 menunjukkan penurunan skor literasi membaca Indonesia menjadi 359 dari skor sebelumnya pada tahun 2018 yang mencapai 371.

Menurut survei dari *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)* pada tingkat sekolah dasar, kemampuan membaca dan menulis anak di Indonesia sekitar 50% di enam wilayah binaan *Primary Education Quality Improvement Project (PEQIP)*. Masih ada mayoritas anak Indonesia yang belum mahir mengarang dalam pelajaran bahasa Indonesia karena pembelajaran yang cenderung menghafal materi daripada penerapan praktik, seperti yang terjadi di beberapa sekolah dasar (Hidayattulloh & Sukoyo, 2021).

Kondisi rendahnya minat literasi di Indonesia menjadi fokus penting yang perlu dipahami secara lebih mendalam untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya (Fajrianti, 2017). Salah satu faktor yang berperan dalam rendahnya kemampuan literasi siswa SD/MI adalah kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas. Banyak sekolah di daerah pedesaan maupun perkotaan tidak memiliki perpustakaan yang memadai serta kurangnya koleksi buku yang menarik bagi anak-anak (Rizkiyah, 2022). Oleh karena itu, bahan bacaan memegang peran sentral dalam meningkatkan literasi siswa. Menurut Katly G. Short, bacaan sastra seperti teks dongeng dapat mendorong kemampuan literasi siswa jika disajikan dengan cara yang menarik melalui media pembelajaran (Katly G. Short, 2015).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang menyediakan bahan bacaan sastra yang berkualitas adalah cerita bergambar (Fahyuni & Bandonno, 2015). Media ini termasuk dalam kategori media cetak yang memuat karya sastra dengan penampilan visual menarik, khususnya ditujukan untuk pendidikan anak-anak. Cerita bergambar secara umum disusun untuk menjadi bacaan sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak, baik dari segi intelektual maupun emosional. Selain sebagai hiburan, cerita bergambar juga difungsikan sebagai pendekatan formal untuk memberikan pengajaran moral kepada anak-anak. Isi dalam media cerita bergambar pada umumnya mengambil inspirasi dari pengalaman atau imajinasi seputar kehidupan anak-anak dengan narasi yang sederhana namun komprehensif (Apriliani & Radia, 2020).

Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah menyatakan bahwa kesederhanaan dalam cerita bergambar ditandai dengan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami, lebih formal, dan bersifat komunikatif (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Media cerita bergambar menggambarkan kehidupan anak-anak serta berbagai faktor yang memengaruhi mereka. Di zaman modern, media ini tidak hanya berisi teks ringkas, namun juga didukung oleh gambar ilustratif yang menarik. Kombinasi yang tepat antara teks dan gambar berperan penting dalam menyampaikan pesan moral dalam cerita. Selain itu, cerita bergambar juga harus mengandung elemen-elemen yang membangun seperti karya fiksi lainnya, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif kepada anak-anak.

Peran media cerita bergambar sangatlah penting sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Pembuatan media ini harus menarik dan mampu menjadi sarana bagi guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa. Hal ini membantu siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Cerita bergambar mencerminkan keseharian anak-anak dan membantu dalam memperkaya kosakata mereka. Dengan tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga elemen visual, gambar-gambar menarik dalam cerita bergambar dapat membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar (Rizkiyah, 2022).

Keterbatasan dalam alat pembelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan peserta didik merasa bosan, yang pada gilirannya mengakibatkan kurangnya pemahaman materi Bahasa Indonesia. Keterbatasan ini dapat menghambat siswa dalam memahami materi dan juga mempengaruhi penurunan kemampuan literasi mereka. Tomlinson menegaskan bahwa guru yang baik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dengan memperhatikan kesiapan belajar melalui penggunaan media pembelajaran (Tomlinson et al., 2003). Guru juga harus menjadi agen perubahan dengan mengubah pendekatan pembelajaran dari yang konvensional menjadi lebih efektif.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media untuk meningkatkan literasi dilakukan oleh Indah Wulandari Yustiepratiwi pada tahun 2021, dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Baca Kelas 1 SDN Gajihan". Namun, fokus pengembangan media hanya terbatas pada meningkatkan minat membaca saja. Sehingga, untuk mengatasi ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih komprehensif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Indah Wulandari, 2021).

Sebagai solusi, peneliti merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa cerita bergambar anak yang lebih komprehensif. Pengembangan media ini didasari oleh kesesuaian antara media tersebut dengan tantangan di lapangan berdasarkan observasi awal. Media ini disusun dengan sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) agar dapat dipahami

dengan mudah oleh siswa sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual mereka. Oleh karena itu, peneliti mengusung judul "Ciko Gemar Literasi: Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi di Sekolah Dasar"

Media ini dikembangkan guna meningkatkan kemampuan literasi membaca. Adapun dalam penelitian ini indikator literasi membaca antara lain 1.) mengetahui tujuan teks, 2.) mampu mencari informasi, 3.) mampu memahami simpulan teks, dan 4.) mampu memadukan gagasan. Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1.) mengetahui proses pengembangan media, 2.) mengetahui validitas media, 3.) mengetahui kepraktisan media, dan 4.) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *research and development (RnD)*, sebuah pendekatan yang berfokus pada pengembangan suatu produk (Asep, 2018). Metode RnD digunakan untuk menciptakan produk dan menguji keefektifannya sehingga produk tersebut sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Sahir, 2021). Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran cerita bergambar untuk materi teks dongeng dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD/MI. Adapun subjek penelitian ini yaitu sebanyak 14 siswa di SDN 2 Gebangangkrik.

Dalam proses pengembangan media, peneliti menggunakan model pengembangan bernama ADDIE. Model ini mengikuti lima tahapan proses instruksional. Tahapan penelitian dalam model ADDIE yaitu 1.) *Analyze*, 2.) *Design*, 3.) *Development*, 4.) *Implementation*, dan 5.) *Evaluation*. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 2 Gebangangkrik, Kecamatan Ngimbang, Kabupaten Lamongan. Teknik sampling yang diterapkan yakni sampling jenuh. Sampling jenuh yaitu suatu cara pemilihan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektifitas. Pada uji validitas dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari aspek media dan konstruk (Wakhidah et al., 2020). Uji kepraktisan dilakukan guna mengetahui keterterapan media dan kemudahan penggunaan (Kumalasari et al., 2020). Sedangkan, uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media. Berikut adalah pedoman tingkat keefektifan dengan N-gain:

Tabel 1. Pedoman N-gain

No	Nilai	Tingkat Keefektifan
1	$(g) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
3	$(g) < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan dan Validitas Media Ciko Gemar Literasi

1. Tahap *Analyze*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara terkait pembelajaran literasi Bahasa Indonesia di kelas 3 SDN 2 Gebangangkrik. Wawancara pertama dengan Kepala Sekolah dan guru bahasa Indonesia. Adapun hasil wawancara mengungkapkan bahwa pembelajaran saat ini menggunakan buku LKS dengan masalah utama siswa kesulitan membaca dan memahami bacaan. Pojok baca telah dibuat namun belum efektif karena buku yang digunakan kurang beragam dan kurang menarik bagi siswa.

Selanjutnya, pada analisis kurikulum, peneliti melanjutkan wawancara dengan wali kelas untuk memahami kurikulum merdeka untuk kelas 3. Penelitian ini menekankan profil pelajar pancasila yang mandiri, kreatif, dan bernalar kritis. Peneliti

memaparkan capaian pembelajaran (CP) dari Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 untuk fase B kelas 3 SD. Fokus materi adalah teks naratif, khususnya teks dongeng. Peneliti merinci CP dalam konten materi dan tujuan pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam buku. Berikut adalah analisis CP yang dilakukan peneliti:

Tabel 2 Analisis Capaian Pembelajaran

Elemen	CP	Konten Materi	TP
Bahasa Indonesia	Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi (dongeng) yang dibacakan.	Unsur intrinsik dan ekstrinsik teks dongeng	Melalui teks dongeng, siswa dapat menyebutkan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks dongeng.
		Ragam peristiwa (alur) teks dongeng	Melalui teks dongeng, siswa mampu menentukan peristiwa yang dihadapi oleh tokoh pada teks dongeng.
	Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi (dongeng).	Amanat dalam teks dongeng	Melalui teks dongeng, peserta didik mampu menyimpulkan amanat dari teks dongeng.
		Menulis cerita dongeng	Melalui ilustrasi, peserta didik mampu mendeskripsikan cerita singkat sesuai dengan ilustrasi.

2. Tahap *Design*

Dalam pengembangannya, buku Ciko Gemar Literasi terdiri dari beberapa bagian. Komponen desain buku ini mencakup sampul depan, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, indikator literasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, kisah edukatif Ciko, uji pemahaman, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, biografi penulis, dan sampul belakang. Berikut adalah gambar sampul depan dan sampul belakang buku:



Gambar 1. Sampul Depan Buku Ciko Gemar Literasi



Gambar 2. Sampul Belakang Buku Ciko Gemar Literasi

3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan validasi oleh para ahli dalam bidang materi dan media. Validasi materi dilakukan dengan Ibu Hernik Farisia, M.Pd dan Ibu Purnawati, S.Pd, SD. Adapun validasi. Hasil penilaian rata-rata dari validator materi mencapai 94% dengan kategori layak/valid. Sementara itu, penilaian validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Taufik, M.Pd.I. Validasi media mendapatkan skor sebesar 86,66% dengan kategori valid/layak. Peneliti juga melakukan revisi sesuai saran dari validator, salah satunya adalah menambahkan QR Code agar buku yang dikembangkan dapat diakses secara digital. Berikut adalah gambar QR Code buku untuk diakses secara digital:



Gambar 3. QR Code Buku Ciko Gemar Literasi

4. Tahap *Implementation*

Tahap ini melibatkan penerapan media pembelajaran buku cerita bergambar pada siswa. Buku cerita bergambar ini memuat materi bahasa Indonesia mengenai teks dongeng. Selama penerapannya, peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah melewati proses validasi. Adapun tahap implementasi ini dilakukan di SDN 2 Gebangangkrik. Selama tahap implementasi, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan media buku cerita bergambar.



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran dengan Buku Ciko Gemar Literasi



Gambar 5. Siswa Membaca Buku

5. Tahap *Evaluation*

Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi ini, peneliti memberikan angket respons siswa dan tes tentang teks dongeng. Angket respons siswa diberikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Sementara itu, tes diberikan untuk mengukur kemampuan literasi siswa dalam memahami materi teks dongeng bahasa Indonesia. Tes tersebut diberikan sebelum dan setelah penggunaan media buku cerita bergambar pada siswa.

B. Kepraktisan Media Ciko Gemar Literasi

Kepraktisan media diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap penggunaan media. Adapun angket berisi mengenai keterterapan media dari tiga aspek, yaitu materi, media, dan isi cerita. Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap kemudahan dalam penggunaan media:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor	Kategori
A. Materi			
1.	Isi materi jelas dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan	95,7	Sangat Baik
2.	Isi materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami	94,2	Sangat Baik
3.	Isi materi yang disajikan mampu meningkatkan kemampuan literasi	92,8	Sangat Baik
B. Media			
4.	Ukuran dan jenis font dalam cerita bergambar jelas saat dibaca	97,1	Sangat Baik
5.	Desain/gambar pada buku memudahkan dalam memahami materi	97,1	Sangat Baik
6.	Petunjuk penggunaan media cerita bergambar disajikan dengan jelas	97,1	Sangat Baik
7.	Media cerita bergambar mudah digunakan selama pembelajaran	94,2	Sangat Baik
C. Isi Cerita			
8.	Isi cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar jelas	97,1	Sangat Baik
9.	Isi cerita yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan siswa	98,5	Sangat Baik

10. Isi cerita yang disajikan dalam media cerita bergambar mudah dipahami	95,7	Sangat Baik
Skor Rata-Rata		95,59

Berdasarkan hasil angket, respon siswa terkait buku Ciko Gemar Literasi sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor 95,59. Siswa sangat tertarik dengan adanya buku yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga, berdasarkan perolehan rata-rata skor, media ini tergolong dalam kategori sangat praktis. Media Ciko Gemar Literasi mudah untuk digunakan siswa selama proses pembelajaran di kelas.

C. Efektivitas Media Ciko Gemar Literasi

Untuk mengukur tingkat keefektifan media, peneliti melaksanakan *pretest* dan *posttest* pada 14 siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik. Kegiatan ini dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan buku Ciko Gemar Literasi. Adapun hasil analisis *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Nilai Kemampuan Literasi

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	N-Gain	Tingkat Keefektifan
1.	AKAN	50	90	0,80	Tinggi
2.	ANF	60	100	1	Tinggi
3.	AAS	50	90	0,80	Tinggi
4.	AREF	50	90	0,80	Tinggi
5.	DZA	60	100	1	Tinggi
6.	DJPR	60	100	1	Tinggi
7.	EZZ	60	80	0,50	Sedang
8.	FAA	50	100	1	Tinggi
9.	FA	60	100	1	Tinggi
10.	INS	50	100	1	Tinggi
11.	MFAG	60	90	0,75	Tinggi
12.	NAG	40	80	0,67	Sedang
13.	RSZ	50	80	0,60	Sedang
14.	SMM	30	70	0,57	Sedang
Rata-Rata		52,14	90,71	0,82	

Dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa berdasarkan tes awal yaitu 52,14. Sedangkan, hasil *posttest* setelah menggunakan buku Ciko Gemar Literasi yaitu 90,71. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes

siswa. Ditinjau dari perhitungan skor N-gain, terdapat 10 siswa dengan tingkat peningkatan skor N-gain yang tinggi dan 4 siswa dengan tingkat peningkatan skor N-gain yang sedang.

Adapun perhitungan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 0,82. Nilai ini lebih besar dari 0,7 sehingga diklasifikasikan sebagai tingkat keefektifan yang tinggi. Dengan demikian, adanya buku Ciko Gemar literasi dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca pada siswa dengan efektivitas tinggi.

KESIMPULAN

Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik dapat dirangkum sebagai berikut: (1) Pengembangan media buku cerita bergambar disusun berdasarkan kebutuhan siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap pengembangan dan difokuskan pada kemampuan literasi materi teks dongeng Bahasa Indonesia. Komponen desain buku mencakup sampul depan, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, indikator literasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, kisah edukatif Ciko, uji pemahaman, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, biografi penulis, dan sampul belakang. (2) Uji validitas pada tahap development menunjukkan jika media Ciko Gemar Literasi valid. Hal ini ditunjukkan dengan validasi materi yang memperoleh skor 94 dan validasi media dengan skor 86,66. Media yang dikembangkan telah direvisi berdasarkan saran dari validator. (3) Uji kepraktisan dilaksanakan melalui angket respon siswa. Berdasarkan respon siswa media ini mendapat nilai 95,59 dengan kategori sangat praktis. Sehingga, media Ciko Gemar Literasi dapat digunakan siswa dengan mudah. (4) Efektivitas media buku cerita bergambar terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik dievaluasi melalui perhitungan skor N-gain pada pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 12 siswa memiliki skor $(g) \geq 0,7$, dikategorikan sebagai tinggi, sementara 2 siswa memiliki skor $0,7 > (g) \geq 0,3$, dikategorikan sebagai sedang. Rata-rata skor N-gain siswa mencapai 0,82, menunjukkan tingkat keefektifan tinggi. Dari hasil perhitungan N-gain ini, media buku cerita bergambar terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Gebangangkrik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Asep, K. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (p. 401). PT Remaja Rosdakarya. <http://repository.syekhnujati.ac.id/3334/>
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa*, 14(1), 75–89.
- Fajrianti. (2017). *Efektivitas Taman Baca Terhadap Penguatan Budaya Literasi Peserta Didik Di Sma Negeri 10 Makassar*. 70 hlm.
- Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49828>
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21.
- Kumalasari, D. T., Sulistianto, N., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Percakapan dalam Bahasa Krama Inggil untuk Anak di Daerah istimewa Yogyakarta. *E-Proceeding of Art and Design*, 07 Nomor 02, 1243–1249.
- Nisati, P. A. (2020). Pengembangan Media Komik Populer Beraksara Jawa untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*, 1–71. <https://lib.unnes.ac.id/38859/>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3),

- 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Short, K. G. (2015). Reading Literature in Elementary Classrooms. *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*, 2010. <https://doi.org/10.4324/9780203843543.ch4>
- Tomlinson, C. A., Brighton, C., Hertberg, H., Callahan, C. M., Moon, T. R., Brimijoin, K., Conover, L. A., & Reynolds, T. (2003). Differentiating Instruction in Response to Student Readiness, Interest, and Learning Profile in Academically Diverse Classrooms: A Review of Literature. *Journal for the Education of the Gifted*, 27(2–3), 119–145. <https://doi.org/10.1177/016235320302700203>
- Wakhidah, N., Ibrahim, M., Agustini, R., & Erman, E. (2020). Validitas Strategi Scaffolding Imwr (Inspiring-Modeling-Writing-Reporting) Pada Pendekatan Saintifik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1714>
- Wijayanti, N. K. A., & Dkk. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75–84. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46354%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/46354/22329>
- Y, I. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar terhadap Minat baca Kelas 1 SDN Gajihan. *Skripsi: Universitas Islam Sultan Agung*.