

Volume: 9
Nomor : 3
Bulan : Agustus
Tahun : 2023

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca *Descriptive Text* di MI Oku Timur

Zulaikah

Ahmad Ulin Niam

Nindy Devita S.

Hastuti Retno K.

Widia Agustiani

Universitas Nurul Huda, OKU Timur, Indonesia

Pos-el: zulaikah@unuha.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v9i3.1386

Abstrak

Perencanaan yang menyeluruh, yang mencakup penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, akan memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik. Studi ini menyelidiki bagaimana penggunaan media komik digital berdampak pada kemampuan siswa MI Subulussalam di OKU Timur untuk membaca teks deskriptif dalam Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, di mana data dikumpulkan melalui tes lisan yang berkaitan dengan subjek yang digambarkan dalam komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan situasi sebelum penerapan media pembelajaran komik digital, penerapan media tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca teks deskriptif. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci

Membaca, komik digital, kemampuan siswa

Abstract

The learning process will be effective when supported by various planning, including the use and utilization of instructional media. The objective of this research is to determine the influence of using digital comic media on the intensification of reading abilities in descriptive English texts among students at MI Subulussalam in OKU Timur. The method used is an experimental approach, with data collection through oral tests based on topics within comic images. Based on the research results, it can be concluded that the implementation of Digital Comic instructional media has an impact on the ability to read descriptive texts compared to before the implementation of digital comic instructional media. This is evident from the difference between the pre-test and post-test results.

Keywords

Reading, digital comics, students' skill

Pendahuluan

Hasil maksimal dari sebuah pendidikan tentunya sangat diharapkan oleh berbagai kalangan, baik itu pemerintah, masyarakat dalam hal ini para pengguna lulusan, orang tua maupun siswa itu sendiri. Dalam proses pendidikan pasti tidak lepas dari tukar menukar informasi atau transfer pengetahuan dan *values* dengan berbagai media yang digunakan, jadi dalam proses tersebut media perantara sampainya informasi itu menjadi *urgent* untuk dipertimbangkan dan

direncanakan dengan bijak, media pembelajaran haruslah berkriteria baik yakni media yang mampu mengakomodir pengalaman belajar siswa, menarik, sesuai tujuan dan bisa bertahan, baik itu berupa media konvensional maupun digital. Apalagi kemajuan zaman dengan transformasi teknologi yang pesat menuntut para pendidik untuk meng-*upgrade* kemampuannya menyuguhkan media pembelajaran yang kekinian.

Media pembelajaran di era modern saat ini merupakan sebuah alat yang pendidik gunakan untuk merencanakan dan penelaahan dalam menerapkan proses pembelajaran menarik bagi peserta didik, hingga membuatnya mampu menangkap sebuah pelajaran dengan mudah (Syahmi dkk., 2022) . Media yang dikembangkan pada prinsipnya harus mengacu pada materi yang sedang dipelajari siswa. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan akan utuh, dan juga mampu menghilangkan tingkah laku yang dianggap negatif pada proses pembelajaran tersebut. Menurut pendapat selanjutnya menyebutkan bahwa media dalam proses KBM merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan (Nurmadiyah, 2016) Sedangkan pengertian yang lain menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mampu memberikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Penggunaan sebuah media dalam proses pembelajaran di ruang kelas menjadi solusi untuk menekan rutinitas penggunaan sistem *drilling* untuk menyampaikan ketertinggalan kompetensi yang harus dikuasai (Riwanto & Wulandari, 2018)

Memasuki revolusi industry 4.0 sekarang ini penggunaan media digital untuk proses belajar mengajar sudah sangat berkembang secara signifikan, dengan munculnya media digital memberikan sejumlah inovasi pendidikan yang merubah pembelajaran tradisional yang monoton dan kaku (Anam dkk., 2021). Proses pembelajaran dengan menggunakan media digital lebih dinilai praktis, fleksibel dan tidak terbatas ruang serta waktu. Era digital telah menyatu dengan kondisi masyarakat khususnya di dunia pendidikan, pada saat kondisi inilah dunia pendidikan bisa mendapat informasi sangat mudah dan cepat dalam mengembangkan berbagai bentuk metode pembelajaran. kegiatan pembelajaran itu sendiri dasarnya adalah proses berkomunikasi, dimana proses ini akan berjalan dengan baik jika pesan edukatif yang disampaikan seorang guru dapat diterima oleh seorang peserta didik dengan baik, maka dari itu seorang pendidik bisa memanfaatkan sebuah media pembelajaran sebagai alat komunikasi (Muthmainnah, 2015).

Media digital yang dimaksud adalah komik. Komik merupakan media grafis yang menyuguhkan cerita bergambar berurutan dengan beragam karakter yang sengaja dirancang untuk memberikan informasi serta hiburan kepada para pembaca (Kristanto, 2016). Kemudian menurut (Gumelar, 2010), komik adalah serangkaian gambar yang tersusun dengan tujuan dan filosofi yang dimiliki oleh pembuatnya, dengan maksud untuk menyampaikan pesan. Penelitian ini fokus pada penggunaan komik digital yang diperoleh melalui aplikasi toondoo, yang dikembangkan oleh perusahaan Jambav. Toondoo adalah sebuah *platform* pembuatan komik berbasis online yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti pemilihan warna, karakter, dan teks yang dapat disematkan pada gambar digital (www.toondoo.com).



Menurut penelitian (Wati dkk., 2021) dengan judul “Toondoo Comic in Teaching Speaking (A Pre-Experiment Research)” berkesimpulan bahwa penggunaan komik Toondoo efektif secara signifikan dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris mahasiswa semester dua di Universitas Hamzanwadi. Kemudian dalam PKMS yang dilakukan oleh (Wahyudin dkk., 2020) yang berjudul “Penggunaan Komik Digital Toondoo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah” juga berkesimpulan bahwa komik toondoo dapat merangsang daya kreativitas berpikir siswa kelas 8 SMPN 2 Sekampung Udik dalam membuat *recount text* berbasis komik digital. Dalam hal ini peneliti berbeda dengan kedua penelitian dan PKMS diatas dengan menerapkan komik digital toondoo pada siswa sekolah dasar, nilai kebaruan dalam penelitian ini adalah penerapan *easy learning* Bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar berbasis media digital.

Media ini diharapkan mampu meningkatkan membaca pada teks Bahasa Inggris di MI Subulussalam. Dalam hal ini peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada *descriptive texts*. Menurut guru bahasa Inggris di MI Subulussalam khususnya kelas IV sebagian besar para siswa masih belum fasih dalam membaca disetiap kata yang ada di dalam sebuah teks atau paragraf. Apalagi Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, yang membutuhkan *effort* lebih untuk mengajarkan kepada anak-anak dengan berbagai latar belakang bahasa ibu masing-masing. Dengan notabene peserta didik SD/MI yang memiliki karakteristik belajar dari konkrit ke abstrak, melibatkan visualisasi materi belajar menggunakan media komik digital ini akan membuat para siswa lebih berminat dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan.

Karena Bahasa Inggris saat ini sangatlah penting untuk dikuasai dan berguna dimasa depan, maka layak untuk memperkenalkan Bahasa Inggris sejak dini (Zulaikah dkk., 2022), diantaranya adalah dengan membaca. Menurut (Harianto, 2020) membaca merupakan proses pengembangan cara berfikir untuk memahami, menelaah suatu makna dengan melibatkan beberapa panca indera. Selain itu menurut (Hasanah & Lena, 2021) membaca merupakan suatu keterampilan yang paling esensial yang harus dikuasai oleh seorang siswa karena dalam setiap mata pelajaran, seorang siswa dituntut untuk membaca terlebih dahulu. Membaca adalah membuka jendela dunia, dengan banyak membaca maka akan banyak pula informasi yang kita dapatkan. Jatnika, (2019) menuturkan bahwa dengan membaca dapat menghindarkan seseorang dari kemiskinan dan kebodohan.

Metode

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, tujuannya adalah untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel dengan kondisi terkendali. Pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel lain juga dapat diuji dengan mengubah variabel tersebut. Selain itu, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah teknik, pendekatan, metode atau media pengajaran dan pembelajaran yang dipakai efektif dan efisien sehingga hasilnya dapat diterapkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Exsperimantal Design* dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest*, yang berarti kelas eksperimen digunakan tanpa kelas control atau pembanding. Dengan melakukan pengukuran awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*), dan kemudian pengukuran lagi (*post-test*). Apabila ada perubahan signifikan dari hasil *Post-test* siswa dan

hasil *Pre-test*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital telah efektif serta layak dilanjutkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Inggris. tetapi jika hasil *Post-test* siswa memperlihatkan stagnasi atau menurun, maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan komik digital tidak efektif dalam konteks pembelajaran membaca bahasa Inggris.

Tabel 1

Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

(Arikunto, 2006)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Subulussalam Tahun ajaran 2022/2023. dikarenakan seluruh populasi dalam penelitian ini mewakili sampel yang akan diteliti maka Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi 33 siswa kelas IV di MI Subulussalam tahun ajar 2022/2023.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dalam proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas serta tes, dimana instrument yang digunakan adalah Memberikan *pre-test* dan *post-test* berbentuk tes lisan yang bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam membaca deskriptif dalam bahasa Inggris. Tes lisan ini melibatkan proses mendengarkan dan memperhatikan kalimat-kalimat yang terdapat dalam komik digital. Selanjutnya, peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana berdasarkan gambar-gambar komik yang sesuai dengan topik pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan berdasarkan sejumlah informasi yang berhasil didapatkan oleh siswa dari melengkapi gambar-gambar yang disediakan. Selain itu, penilaian juga dilakukan saat dialog berlangsung, dan terdapat tiga komponen penilaian yang dinilai, yaitu:

Tabel 2

Lembar Penilaian Tes Lisan

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai												Skor
		Mendengarkan cara membaca lancar				Membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang tepat				Mengeja kalimat sederhana dengan benar				
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	

Komponen penilaian ini akan diisi skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3

Skala Penilaian

4	Baik Sekali
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui penerapan teknik statistik inferensial atau lebih tepatnya adalah komparasional, yang dipakai dalam menguji hipotesis yang menyatakan apakah ada perbedaan atau tidak antara dua variabel/ lebih yang diteliti. Oleh

karena itu, statistik ini digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perbedaan dan persamaan antara variabel yang ada. Data akan dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*, dan selanjutnya akan dianalisis dengan prosedur berikut:

Tabel 4
 Perhitungan Nilai t_{hitung}

No sampel	X	Y	D	d^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Σ				
M				

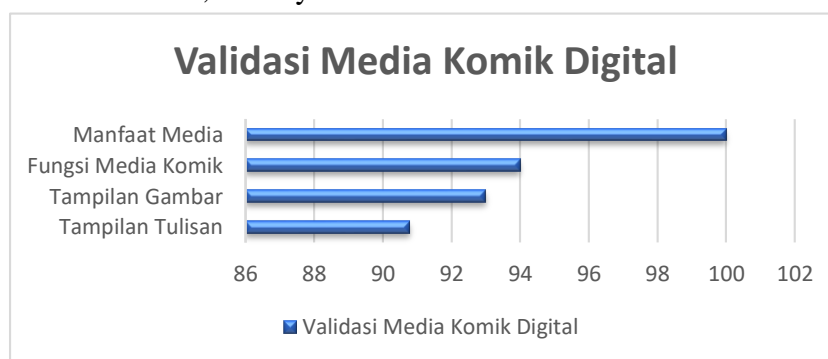
Data *Pre-test* dan *post-test* diolah dengan menentukan mean *pre-test* (M_x) dan *post-test* (M_y), selanjutnya Mencari selisih nilai (Gain) dan mean gain (M_d) dari *pre-test* dan *post-test*, Menghitung nilai kuadrat deviasi, Mencari t_{hitung} serta Memberi pandangan atau interpretasi dengan dasar t_{tabel} .

Untuk pengujian hipotesis maka digunakan t_{hitung} , setelah nilai t_{hitung} diketahui kemudian langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan membandingkan nilai dari t_{hitung} dengan t_{tabel} , Kemudian menetapkan derajat kebebasan terlebih dahulu sebelum menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan membandingkani besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} . (Arikunto, 2006)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Validator media dalam penelitian ini adalah dosen dari FIP Prodi Pendidikan Teknik informatika UNUHA, dengan mengisi angket yang berhubungan dengan media komik digital, dengan menggunakan skala likert 1-5, hasilnya adalah.

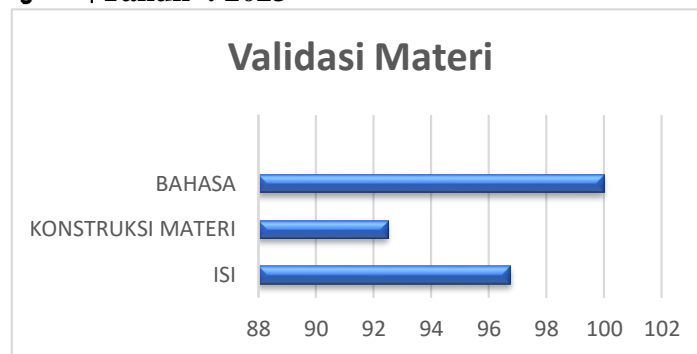


Gambar 1. Validasi Media

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa validasi media dalam aspek tampilan tulisan sebesar 90.78%, aspek selanjutnya yakni tampilan gambar sebesar 93% , aspek fungsi media komik sebesar 94% dan aspek manfaat media sebesar 100%, hasil keseluruhan dari aspek yang divalidasi oleh ahli media semua berkategori sangat layak dengan rata-rata sebesar 94.44%

Uji validitas Materi

Validator materi dalam penelitian ini adalah dosen dari FIP Prodi Pendidikan Bahasa Inggris UNUHA, hasilnya adalah.



Gambar 2. Validasi Materi

Berdasar gambar diatas menunjukkan bahwa hasil validasi materi dalam aspek isi sebesar 96.75%, kemudian aspek kontruksi materi sebesar 92.50% sedang aspek Bahasa mendapat validasi sebesar 100 %, sehingga hasil rata-rata yang didapat sebesar 96.41% yang termasuk kedalam kategori sangat layak.

Selanjutnya dalam uji coba produk, peneliti menerapkan penggunaan media komik digital ini dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah sekaligus untuk melihat pengaruh penggunaan media ini dalam meningkatkan keterampilan membaca teks deskriptif Bahasa Inggris menggunakan tes lisan. Data penelitian yang diambil terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media komik digital.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas yang sama. Kedua tes ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas program pembelajaran yang menggunakan media komik digital. Berikut adalah data statistik korelasional yang diperoleh

a. Mean nilai *pre-test* dan *post-test*

1. $M_x = 78.78$

2. $M_y = 95.75$

b. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{570}{33} = 17.27$$

c. Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 13.400 - \frac{(570)^2}{33} \\ &= 13.400 - \frac{324.900}{33} \\ &= 13.400 - 9.845 \\ &= 3.555 \end{aligned}$$

d. Menentukan harga t_{hitung} :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad t = \frac{17,27}{\sqrt{\frac{1250}{33(33-1)}}} \quad t = \frac{17,27}{\sqrt{1,056}}$$

$$t = \frac{17,27}{1,83} \quad \text{ut} \quad t = 9,437$$

e. Menentukan nilai t_{tabel}

Peneliti menggunakan tabel distribusi t untuk mencari t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $n - 1 = 33 - 1 = 32$ maka diperoleh $t_{0,05}=1,693$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $9,437 > 1,693$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penerapan media Komik Digital dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca deskriptif kelas IV MI Subulussalam.



Gambar 3. Komik Digital

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MI Subulussalam Sriwangi, informasi awal peneliti kumpulkan melalui wawancara dan memberikan lembar observasi pembelajaran dikelas, hasil dari wawancara menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami oleh guru dimana para siswa ini kurang antusias dan tertarik dengan pembelajaran Bahasa Inggris terutama yang berkenaan dengan membaca. Hal ini juga terkonfirmasi dari hasil observasi pembelajaran dikelas dalam materi lain yang berhubungan dengan pengetahuan, namun mereka akan sangat antusias dengan pembelajaran praktik maupun yang bersifat *outdoor*.

Kemudian untuk membuat siswa menjadi aktif, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV melaksanakan penelitian menggunakan media pembelajaran berupa komik digital yang di buat oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi toondoo yang langsung bisa diakses melalui internet dan ditambah menggunakan program *coreldraw*, alasan menggunakan aplikasi ini

adalah selain mudah, juga memberikan literasi tambahan bagi guru agar menjadikan proses belajar mengajar lebih aktif dengan media yang lebih variatif, menurut (Sukaryanti dkk., 2021) media digital bisa menjadi alternatif bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Media Berbasis Digital

Dalam dunia pendidikan di abad 21 ini, media digital bukanlah suatu hal baru. Telah banyak penelitian yang mengungkapkan perihal pentingnya pengembangan maupun penggunaan media digital ini untuk mendukung kecakapan para siswa, (Meyers dkk., 2013) menyebutkan bahwa peserta didik dituntut oleh realitas masa kini untuk paham dengan norma, ketepatan dalam praktik dan terampil menggunakan berbagai teknologi. Hal ini mendorong para guru untuk selektif dan variatif menentukan strategi pembelajaran termasuk pemilihan media didalamnya, di mana pada prinsipnya pembelajaran yang akomodatif terhadap kebutuhan siswa akan menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan akhir dari belajar bisa tercapai dengan baik, (Maryadi dkk., 2023). Pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), agar dampak dari belajar benar-benar bisa dirasakan oleh pembelajar. Selain kurikulum, model, bahan ajar, manajemen dan strategi pembelajaran, media juga menjadi aspek yang perlu mendapat pembaharuan atau inovasi, agar tetap relevan dengan tujuan luhur dari pendidikan itu sendiri. penelitian ini sekaligus juga membuktikan bahwa inovasi yang dilakukan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Simpulan

Dari hasil analisis data temuan dalam penelitian ini, peneliti berkesimpulan bahwa uji coba produk Komik Digital ini secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas IV MI Subulussalam. Terdapat disparitas nilai yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang memperlihatkan peningkatan hasil kemampuan membaca Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media komik digital. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 78,78 meningkat menjadi 95,75 pada rata-rata *post-test*. Secara statistik, terbukti bahwa media komik digital memberikan dampak positif yang signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca, berkontribusi dalam peningkatan kemampuan membaca deskriptif pada mata pelajaran Bahasa Inggris, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran komik digital memiliki pengaruh yang signifikan.

Hal ini terbukti melalui hasil analisis uji *t*-hitung, yang menghasilkan nilai sebesar 9,437, sedangkan nilai *t*-tabel adalah 1,693. Dengan demikian, nilai uji *t*-hitung (9,437) lebih besar daripada nilai *t*-tabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Komik Digital dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa Kelas IV MI Subulussalam tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca deskriptif siswa, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, melihat fokusnya hanya pada teks deskriptif yang hasilnya tidak dapat di generalisir dan desainnya adalah *pre-experimental design* yang mana komik digital bukan satu-satunya variabel penentu meningkatnya kemampuan membaca siswa.

Daftar Rujukan

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comik Making: Membuat Komik*. Lulu Entreprises Incorporated
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3297–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1–6. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya
- Maryadi, M. Nia'am, A. U., Pravitarsari, D. (2023). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.30599/finger.v2i1.437>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Muthmainnah, M. (2015). Pemanfaatan *Video Clip* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak 2* (2), 372-381. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3050>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 43-62. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR (Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 14–18. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi* [in Proceeding]. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV. <http://digilib.unimed.ac.id/43398/1/Fulltext.pdf>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Wahyudin, A. Y., Daud, J., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah.

Journal of Social and Technology for Community Service (JSTCS), 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>

- Wati, L., Maysuroh, S., Wahyuni, S., Yusri, A., & Hindri, N. (2021). Toondoo Comic in Teaching Speaking (A Pre-Experiment Research). *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 43–47. <https://doi.org/10.29210/02021758>
- Zulaikah, Z., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2022). Studi Fenomenologi *Second Language Acquisition* Santri Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Oku Timur. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 1101-1108. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.722>