



Artikel Penelitian – Naskah dikirim: 25/06/2024– Selesai revisi: 29/06/2024– Disetujui: 20/07/2024 – Diterbitkan: 25/07/2024

Pengembangan Media Komik Petualangan *Wong Banten* untuk Kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon

Mafdurotul Goliah^{1*}, Aan Hendrayana², Suroso Mukti Leksono³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia^{1,2,3}

7784220025@untirta.ac.id^{1*}

Abstrak: Tergerusnya bahasa daerah menjadi salah satu permasalahan yang patut diatasi oleh segala kalangan, baik dari keluarga, lembaga pendidikan, maupun pemerintah. Salah satu cara yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi tergerusnya bahasa Jawa Cilegon ialah dengan mewajibkan pembelajaran Nalek (Bahasa Jawa Cilegon) di Sekolah Dasar, namun faktanya pelaksanaan pada pembelajaran belum optimal karena kurangnya media pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran Nalek tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media komik petualangan *Wong Banten* dalam meningkatkan literasi berbahasa Jawa Cilegon untuk kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Teknik dan cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket, adapun analisis data yang digunakan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini ialah mendapat nilai kelayakan dari ahli materi sebesar 98,64% dengan kategori sangat baik, ahli media sebesar 85% dengan kategori baik, ahli bahasa sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik, dan angket respon peserta didik sebesar 79% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, media komik petualangan *Wong Banten* dapat dikatakan layak untuk digunakan peserta didik pada pembelajaran Nalek kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon. Hasil dari pengembangan media komik petualangan *Wong Banten* ini diharapkan dapat disebarluaskan dan digunakan menjadi media pembelajaran bahasa Jawa Cilegon di Cilegon.

Kata kunci: Pengembangan, Media Komik, Berbahasa Jawa Cilegon.

Development of Wong Banten Adventure Comic Media for Class IV Elementary Schools in Cilegon

Abstract: *The erosion of regional languages is a problem that needs to be addressed by all groups, including families, educational institutions and the government. One of the ways the government has taken to overcome the erosion of the Cilegon Javanese language is by requiring the learning of Nalek (Cilegon Javanese) in elementary schools, but in fact the implementation of learning has not been optimal due to the lack of supporting media that can be used in Nalek learning. The aim of this research to develop the Wong Banten adventure comic media to increase literacy in Cilegon Javanese for class IV elementary schools in Cilegon. The research method used is the development research method with the ADDIE model which has five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The data collection techniques and methods used in this research were interviews and questionnaires, while the data analysis used used descriptive qualitative and quantitative. The results of this development research were that the feasibility score from material experts was 98.64% in the very good category, media experts were 85% in the good category, language experts were 94.28% in the very good category, and student questionnaire responses were 79%. with good category. Based on these results, the Wong Banten adventure comic media can be said to be suitable for use by students in class IV elementary school Nalek learning in Cilegon. It is hope that the result of development of the Wong Banten adventure comic media can be disseminated and used as a medium for learning Cilegon Javanese in Cilegon.*

Keywords: *Development, Comic Media, Cilegon Javanese.*

1. Pendahuluan

Pergeseran bahasa terjadi manakala masyarakat pemakai bahasa memilih suatu bahasa baru untuk mengganti bahasa

sebelumnya. Dengan kata lain, pergeseran bahasa itu terjadi karena bahasa tertentu beralih ke bahasa lain, biasanya bahasa yang dominan dan berprestise, lalu digunakan dalam ranah- ranah pemakaian bahasa yang lama (Suherman,

2015). Salah satu bahasa daerah yang mulai tergerus zaman ialah Bahasa Jawa Cilegon. Bahasa Jawa Cilegon merupakan salah satu bahasa yang ada di Banten, yakni bahasa yang digunakan di daerah Kota Cilegon (Yulyani et al., 2022).

Menanggapi permasalahan pergeseran bahasa yang ada di Kota Cilegon tersebut, pemerintah Kota Cilegon mencetuskan suatu solusi melalui Peraturan Walikota (Perwal) No. 57 Tahun 2017 yang disusun oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Cilegon, yang menyatakan setiap hari Kamis wajib berbahasa Jawa Cilegon pada satuan pendidikan Sekolah Dasar. Kemudian Perwal No. 57 tersebut ditinjau kembali sehingga menjadi keputusan untuk Bahasa Jawa Cilegon menjadi muatan lokal di Sekolah Dasar yang harinya disesuaikan dengan jadwal muatan lokal di masing-masing Sekolah Dasar. Adapun sebutan pelajaran bahasa Jawa Cilegon pada muatan lokal yang diterapkan di sekolah dasar di wilayah Kota Cilegon disebut sebagai muatan lokal *Nalek*.

Penerapan pembelajaran bahasa daerah di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenal dan menggunakan bahasa daerah di kehidupan sehari-hari sehingga bahasa daerah tidak punah (Jamaludin et al., 2023). Namun fakta dilapangan, berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas di salah satu SD di Kota Cilegon mengatakan bahwa masih belum optimalnya hasil belajar *Nalek* pada anak. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang mendukung pembelajaran. Mengingat betapa pentingnya pembelajaran bahasa daerah sebagai salah satu pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar, maka diperlukan pembelajaran yang baik berdasarkan pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian guna mendapatkan hasil yang lebih optimal dan sesuai dengan harapan.

Menurut Robert Gagne dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran yang baik hendaknya mampu menimbulkan peristiwa belajar dan proses kognitif. Menurutnya pula, belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Adapun usaha untuk mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indera, yang dikenal dengan nama media dan sumber belajar (Gagne, 1977).

Pentingnya media yang diberikan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik supaya dapat meningkatkan hasil belajarnya (Ayu et al., 2021), karena usia sekolah dasar

adalah usia taraf berfikir abstrak (Siska et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran ini tentunya dapat melibatkan keaktifan peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga harus dikembangkan dengan berbagai inovasi mengikuti perkembangan zaman (W. N., 2017). Dewasa ini, jika dilihat dari tahap perkembangan usia sekolah dasar, peserta didik masih membutuhkan benda konkret untuk membantu pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik (Wakhyudin & Permatasari, 2017). Salah satu jenis yang termasuk ke dalam media konkret adalah komik edukatif. Hal ini dikarenakan dalam komik edukatif memuat gambar-gambar yang menarik disertai dengan narasi-narasi dalam satu waktu atau layar.

Komik edukatif juga dapat dikatakan sebagai salah satu media yang baik sesuai dengan 7 prinsip multimedia yang dikembangkan oleh Richard E.Mayer. Dikatakan bahwa kapasitas memori kerja peserta didik itu terbatas, dan peserta didik hanya dapat bekerja dengan beberapa gambar dan kata pada satu waktu. Seberapa besar kapasitas informasi yang dibutuhkan tergantung pada jumlah elemen yang disajikan dan kompleksitas interaksi di antara elemen-elemen tersebut (Mayer, R. E., 2001). Tentunya Penggunaan Media komik akan memudahkan peserta didik dalam mengembangkan ide dan imajinasi dan dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik. Peserta didik akan mudah menanggapi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga membantu peserta didik dalam menumbuhkan ide-ide yang dituangkan dalam bentuk dialog (Siregar & Irmawati Siregar, 2021).

Proses menemukan informasi yang terjadi pada saat membaca komik tersebut disebut sebagai kegiatan literasi. Hal ini berasal dari pengertian literasi itu sendiri, yakni keahlian yang berhubungan dengan kegiatan membaca, menulis, dan berfikir yang berfokus untuk peningkatan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif dan inovatif (Suyono, Harsiati & Wulandari, 2017). Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis tetapi meliputi keterampilan berfikir kritis memanfaatkan sumber pengetahuan yang berbentuk cetak, visual, maupun digital (Rohim & Rahmawati, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran komik berbahasa Jawa Cilegon yang dapat digunakan sebagai media sekaligus sumber

belajar tambahan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran *Nalek* di Sekolah Dasar di Cilegon. Walaupun sudah banyak hasil penelitian yang mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran (Abbas et al., 2022; Alfarisi et al., 2022), namun di antara banyaknya penelitian terdahulu terkait penggunaan komik tersebut, belum ada komik yang dikembangkan menggunakan bahasa Jawa Cilegon.

Dengan demikian peneliti bermaksud mengembangkan media komik berbahasa Jawa Cilegon dengan mengangkat materi budaya yang ada di Banten, implikasi dari Tema 7. Keberagaman Suku Ning Indonesia yang dapat digunakan sebagai media sekaligus sumber belajar tambahan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan komik petualangan *Wong Banten* untuk kelas IV di SDN Tegal Ratu. Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah media komik petualangan *Wong Banten* ini dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran *Nalek* sehingga dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019: 5).

Populasi dan sampel pada penelitian ini ialah kelas IV di SDN Tegal Ratu. Teknik dan cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket untuk validasi produk (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), dan kuisisioner angket untuk respon peserta didik. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung angket sebagai berikut:

Rumus menghitung presentase dari masing-masing subjek:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{Bobot tertinggi}}$$

Keterangan:

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan keterangan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75 - 89	Baik	Tidak Perlu Revisi
65 - 74	Cukup	Direvisi
55 - 64	Kurang	Direvisi
0 - 54	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber :Tegeh dan Kirna dalam Agung (2014: 251)

3. Hasil dan Pembahasan

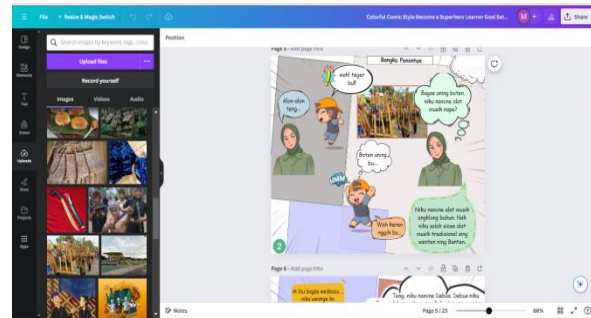
Proses tahapan dalam Pengembangan media komik petualangan *Wong Banten* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, seperti Analisis kurikulum, dan Analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis kurikulum serta materi yang bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan merangkai materi yang akan digunakan sebagai bahan konten media (Suryani et al., 2018: 127). Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV SDN Tegal Ratu, memperoleh hasil bahwa pada pembelajaran *Nalek* pada kelas IV menggunakan kurikulum 2013. Adapun analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui wawancara secara terbuka pada peserta didik dan pendidik. Menurut Sugiyono (2019) dalam bukunya, Wawancara dilaksanakan sebagai studi pendahuluan guna menemukan permasalahan dan mendeskripsikan berbagai hal dari responden. Hasil yang didapat peneliti saat melakukan analisis karakteristik tersebut ialah sebagai berikut:1) Peserta didik kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam aktivitas peserta didik saat belajar di dalam kelas. Peserta didik kurang

bersemangat selama pembelajaran berlangsung dan hanya beberapa peserta didik saja yang aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan dari pendidik. 2) Peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran diakibatkan kurangnya media pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik inilah dasar dilakukannya penelitian ini yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap kedua yaitu Design (Desain). Tahap desain ini melalui beberapa langkah, yakni: 1) Penyusunan kerangka pembuatan komik petualangan: tahap ini meliputi tahap membuat *skript* percakapan, membuat *outline*, menyusun desain komik, *editing*, hingga pada tahap akhir. 2) Penentuan sistematika: pada tahap sistematika atau urutan, penyajian materi berdasarkan penjabaran kompetensi dasar dan tujuan penelitian. 3) Perencanaan alat evaluasi: merencanakan alat evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media komik petualangan berupa soal *pretest-posttest* dan angket respon peserta didik. Dan 4) Penyusunan desain instrumen penelitian. Pada tahap ini, peneliti merancang instrumen untuk penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon peserta didik disusun berupa angket *likert*. Pada tahap desain ini masih menjadi tahap perancangan desain komik secara garis besar dan umum serta perencanaan alat evaluasi dan instrumen penilaian yang akan digunakan peneliti pada saat melakukan penelitian.

Tahap ketiga yaitu Development (Pengembangan). Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media komik dari awal hingga final dan melakukan validasi media yang dikembangkan, serta melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 10 responden. Pembuatan komik petualangan ini menggunakan Aplikasi Canva Pro dan komik ini akan dijadikan komik cetak yang berukuran 14 cm x 11 cm menggunakan jenis kertas *Art Paper*. Adapun proses analisis validasi kelayakan suatu media meliputi perhitungan persentase penilaian kualitas media dari validator (ahli materi, ahli materi, dan ahli bahasa) dan analisis angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil pada keseluruhan aspeknya. Setelah itu, skor persentase validasi dibandingkan dengan kriteria kategorinya. Tentunya pengembangan media komik petualangan disusun seefektif dan semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat literasi berbahasa Jawa Cilegon peserta didik. Berikut salah satu desain dari komik petualangan *Wong Banten*:



(Sumber gambar dok. Pribadi)

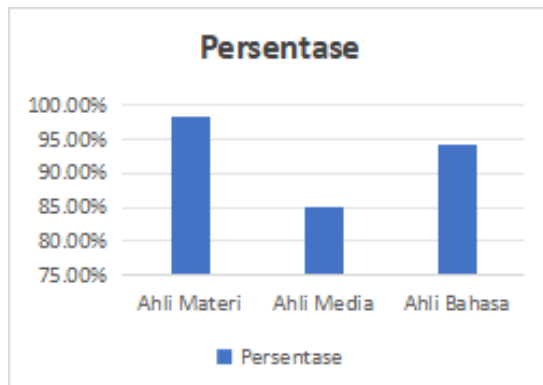
Tahap keempat yaitu Implementation (Implementasi). Tahap implementasi ini dilakukan sebagai tahap uji coba kelompok besar terhadap media komik petualangan *Wong Banten* yang sudah dicetak dan dikatakan layak oleh para tim validator dan respon uji coba kelompok kecil. Implementasi ini dilakukan pada uji coba kelompok besar yakni pada 40 peserta didik kelas IV di SDN Tegal Ratu. Pengembangan media komik petualangan yang telah dianggap layak oleh para ahli, maka dapat diimplementasikan pada pembelajaran Nalek, melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berikut hasil produk final dari komik petualangan *Wong Banten* yang sudah di cetak berukuran 14 cm x 11 cm menggunakan kertas *Art Paper*:



(Sumber gambar dok. Pribadi)

Tahap kelima yaitu Evaluation. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kelayakan media komik dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta analisis angket respon peserta didik. Data hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media komik ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Data angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media komik yang dikembangkan.

Berikut hasil dari penilaian media komik menurut para ahli validasi sebagai hasil dari uji kelayakan dari media komik petualangan *Wong Banten* yang ditulis menggunakan bagan:



Gambar 1. Penyajian bagan persentase validasi para ahli

Berdasarkan pada gambar 1 di peroleh hasil, penilaian media komik petualangan *Wong Banten* menurut ahli materi mendapat nilai sebesar 98,64% termasuk dalam kategori “sangat baik/layak”, penilaian dari ahli media sebesar 85% termasuk dalam kategori “baik/layak”, dan penilaian dari ahli materi sebesar 94,28% termasuk dalam kategori “sangat baik/layak”. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat dikatakan media komik petualangan yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran Nalek

Selain menguji kelayakan dari media komik petualangan *Wong Banten*, dalam penelitian ini juga peneliti mengukur respon peserta didik terhadap media komik petualangan *Wong Banten*, dilakukan kepada 40 peserta didik kelas IV SDN Tegal Ratu. Peneliti menggunakan angket respon peserta didik yang dimodifikasi dari (Krismony et al., 2020). Angket disebarikan kepada peserta didik setelah menggunakan media komik petualangan *Wong Banten* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran Nalek untuk mengetahui tanggapan para peserta didik dalam kelompok besar terhadap produk pengembangan media komik pada proses pembelajaran Nalek kelas IV SDN Tegal Ratu. Adapun hasil dari respon peserta didik dapat dilihat pada tabel analisis angket respon peserta didik di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	76%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	82%
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	83%
4.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	76%
Rata-rata Kategori		79% Baik

Berdasarkan hasil pada tabel 2 di atas, rata-rata keseluruhan dari respon peserta didik terhadap media komik petualangan *Wong Banten* sebesar 79% dengan kategori “Baik”, hal ini di dapatkan dari nilai keempat aspek pada angket yang diberikan, yakni: pada aspek adanya hasrat dan keinginan berhasil mendapat persentase rata-rata sebesar 76%, pada aspek adanya dorongan dan kebutuhan belajar mendapat persentase rata-rata sebesar 82%, pada aspek adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mendapat persentase rata-rata sebesar 83%, dan pada aspek adanya lingkungan belajar yang kondusif mendapat persentase rata-rata sebesar 76%.

Sesuai dengan hasil rekapitulasi angket tim validator dan respon peserta didik tersebut, media komik petualangan *Wong Banten* ini baik digunakan untuk proses pembelajaran Nalek pada Tema 7 Keberagaman Suku ning Indonesia serta dapat meningkatkan literasi berbahasa Jawa Cilegon Peserta didik. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran disajikan dan dikemas menggunakan ilustrasi-ilustrasi atau gambar-gambar yang menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disajikan pada komik petualangan *Wong Banten*.

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media komik petualangan *Wong Banten* menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kelayakan media komik petualangan *Wong Banten* diperoleh nilai: ahli materi mendapat nilai persentase sebesar 98,46% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik/Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Baik/Layak”, dan ahli bahasa mendapat nilai persentase sebesar 94,28% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik/Sangat Layak”. Adapun hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media komik petualangan *Wong Banten* mendapat nilai rata-rata sebesar 79% dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, berdasarkan simpulan tersebut media komik petualangan *Wong Banten* dapat dikatakan layak untuk digunakan peserta didik pada pembelajaran Nalek kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon.

Pengembangan produk media komik petualangan *Wong Banten* ini dapat dijadikan sebagai contoh pengembangan media komik petualangan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media komik petualangan lebih baik dan lebih menarik lagi dari produk komik yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Abbas, P., Djumhana, N., & Saefudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Petualangan Hemo Berbasis Sainifik Pada Materi Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 40–49.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Buku Ajar Metodologi Pendidikan*. Aditya Media.
- Alfarisi, M. F., Supeno, & Wicaksono, I. (2022). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Menggunakan Media Komik Manga Chibi Digital. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 226–235.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Gagne, Robert M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Fauziah, N. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pelajaran Mulok Bahasa Jawa Cilegon di SDN Cikerut. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 08(01), 5662–5671.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Siregar, A., & Irmawati Siregar, D. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO: Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114–126.
- Siska, F., Sapriya, & Febriani, T. (2021). *Local Wisdom-Based Character Building Through Social Science Learning In Elementary Schools*. *Mamangan Social Science Journal*, 10(1), 54–59.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke). ALFABETA.
- Suherman, E. (2015). Variasi Penggunaan Bahasa dan Pemertahanan Bahasa Jawa Serang di Cilegon Provinsi Banten. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Cetakan Pe). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suyono, Harsiaty, T., & Wulandari, I. S. (2017). *Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran tematik di sekolah dasar*. 26(2), 116–123.
- W. N., P. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–16.
- Wakhyudin, H., & Permatasari, R. R. N. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya. *Pancasakti Science Education Journal*, 2(1), 98–103.
- Yulyani, Y., Rosidin, O., & Devi, A. A. K. (2022). Kajian analisis kontrastif: afiksasi verba bahasa jawa cilegon dengan bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 209–219.