

## PENGEMBANGAN E-KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI

Fisnia Pratami<sup>1</sup>, Nindy Devita Sari<sup>2</sup>, Nuri Hidayani<sup>3</sup>, Randi Supriyadi<sup>4</sup>  
[fisniapratami@unuha.ac.id](mailto:fisniapratami@unuha.ac.id)<sup>1</sup>, [nindyds@unuha.ac.id](mailto:nindyds@unuha.ac.id)<sup>2</sup>, [nurihidayani20@gmail.com](mailto:nurihidayani20@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[randisupriyadi6776@gmail.com](mailto:randisupriyadi6776@gmail.com)<sup>4</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda<sup>1,3</sup>  
Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda<sup>2,4</sup>

**Abstrak--** Maksud dari penelitian ini ialah menjelaskan proses pengembangan dan daya tarik E-komik sebagai media pembelajaran dalam materi teks negosiasi di kelas sepuluh. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, mengikuti model ADDIE yang terdiri atas 5 langkah: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Penelitian berfokus pada tahap ketiga sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner skala likert, dengan analisis menggunakan persentase yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-komik sebagai sarana mengajar teks negosiasi di kelas sepuluh dianggap layak dan dapat digunakan, didukung oleh validasi dari tiga ahli di bidang konten dan media pembelajaran. Uji coba melibatkan tiga guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Buay Madang Timur juga menunjukkan kesesuaian E-komik. Respons positif dari siswa terhadap daya tarik E-komik juga terlihat, dengan beberapa indikator menunjukkan tingkat daya tarik yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-komik dianggap menarik. Harapan penelitian pengembangan ini adalah dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran oleh peneliti di masa mendatang.

**Kata Kunci :** E-komik; Pengembangan; Teks Negosiasi.

**Abstract--** The purpose of this research is to explain the development process and appeal of E-comics as a learning tool in negotiating text materials for tenth-grade classes. The research method employed is *research and development*, following the ADDIE model consisting of 5 steps: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The focus of the study is on the third stage, in accordance with the established objectives. The research instrument uses a Likert scale questionnaire, with analysis conducted using predetermined percentages. The research findings indicate that E-comics as a teaching tool for negotiating text in tenth-grade classes are considered feasible and usable, supported by validation from three experts in the fields of content and instructional media. Trials involving three Indonesian language teachers at SMAN 1 Buay Madang Timur also show the suitability of E-comics. Positive responses from students regarding the appeal of E-comics are also evident, with several indicators showing a significant level of appeal. Therefore, it can be concluded that E-comics are considered attractive. The hope of this developmental research is that it can be implemented in the learning process by researchers in the future.

**Keywords:** Development; E-Comic; Negotiation Text.

Article Submitted: 01-01-2024

Article Accepted: 05-02-2024 Article Published: 22-02-2024

Corresponden Author: Fisnia Pratami E-mail: [fisniapratami@gmail.com](mailto:fisniapratami@gmail.com)

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v14i1.14071>

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembangunan Indonesia. Upaya pemerintah untuk mengatasi hambatan sistem dan meningkatkan mutu pendidikan tercermin dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Meskipun kemajuan teknologi dalam

pendidikan memiliki dampak positif yang besar (Telaumbanua & Ismansudi, 2023).

Kenyataannya, penerapan media pembelajaran masih terbatas. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam menciptakan media untuk mengajar. Media memegang peranan yang krusial dalam situasi pembelajaran karena mampu memperkaya pengalaman belajar dan memberikan peluang untuk pengajaran yang lebih efektif. Definisi media pembelajaran mencakup berbagai elemen yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa selama proses belajar dengan tujuan tertentu.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mentransmisikan informasi dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sukiman, 2012). Istilah media merujuk pada segala alat yang dipakai dalam mengomunikasikan informasi dari entitas

pengirim kepada orang atau pihak penerima. (Bastian, 2019).

Berbagai jenis media digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk media visual tanpa proyeksi, media visual dengan proyeksi, media audio, dan media multimedia. Salah satu jenis media yang menarik adalah multimedia, yang mampu menyajikan elemen-elemen media secara komprehensif, termasuk animasi, dan penggunaannya melibatkan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer. Media dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok: a) media yang dihasilkan melalui teknologi pencetakan, b) media yang dihasilkan melalui teknologi audio-visual, c) media yang dihasilkan melalui teknologi berbasis komputer, dan d) media yang merupakan hasil kombinasi antara teknologi pencetakan dan komputer ( Sukiman, 2012).

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan adalah media digital. Media pembelajaran digital beroperasi menggunakan data digital, menghasilkan gambar digital yang dapat diproses, diakses, dan didistribusikan

melalui perangkat digital (Batubara, 2021). Salah satu bentuk sarana digital yang populer saat ini adalah e-komik.

Komik sebagai salah satu media pendidikan memiliki arti bentuk seni naratif yang memanfaatkan gabungan gambar dan teks untuk menceritakan kisah atau menyampaikan pesan. Umumnya, komik terdiri dari berbagai panel yang mengandung gambar-gambar yang berurutan, yang menggambarkan karakter dan latar cerita. Teks dalam komik digunakan untuk mengekspresikan dialog karakter, menceritakan peristiwa, atau memberikan keterangan. Komik dapat mencakup unsur-unsur seperti humor, drama, petualangan, atau tema-tema lainnya dalam format visual dan tulisan.

Awalnya, komik diasosiasikan dengan visual-visual yang tidak seimbang sehingga menciptakan efek hiburan untuk para pembacanya (Nurgiantoro, 2018). Peran komik melibatkan penyampaian pesan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam proses belajar melalui penyajian yang menarik (Budiarti & Haryanto, 2016). Komik digital, di sisi lain, merupakan versi komik yang memuat materi pelajaran dan diunggah secara digital, memudahkan

akses melalui berbagai jenis perangkat (Batubara, 2021).

Pengujian komik digital telah memberikan bukti positif terhadap peningkatan prestasi belajar dan minat belajar peserta didik (Agustin, 2023). Komik adalah bentuk media grafis yang memuat cerita dengan urutan gambar yang berkelanjutan, menghadirkan karakter-karakter yang beragam. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi dan hiburan untuk pembaca (Zulaikah, 2023). E-komik memiliki banyak keunggulan, termasuk aksesibilitas yang mudah, tingkat interaktivitas yang tinggi, serta kemampuan untuk menggabungkan elemen multimedia. E-komik telah menjadi alternatif pembelajaran karena siswa bisa belajar di berbagai waktu dan tempat.

Saat ini, beberapa sekolah telah menerapkan kurikulum terbaru yang dikenal sebagai Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka diartikan sebagai suatu rancangan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang santai dan menyenangkan tanpa tekanan atau stres, sehingga mereka dapat

mengekspresikan bakat alami mereka. Konsep merdeka belajar ini menitikberatkan pada kebebasan dan kemampuan berpikir kreatif siswa (Rahayu, 2022). Sekolah formal direncanakan dan dinilai berdasarkan kemampuannya untuk membentuk karakter dan perilaku siswa, serta sebagai sarana untuk mengembangkan nilai-nilai keberagaman dan persatuan dalam kerangka Pancasila (Istianah, 2023).

Era Kurikulum Merdeka, e-komik memiliki peran penting dalam mendukung pendekatan pendidikan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada siswa yang berkarakter profil pelajar Pancasila. Sesuai *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*, dimensi profil pelajar Pancasila yaitu Beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Melalui pemanfaatan e-komik dan pembelajaran berbasis proyek, pendidikan di Indonesia terus berinovasi dan memenuhi tuntutan

zaman, menciptakan lingkungan pembelajaran relevan dan berorientasi pada hasil belajar.

Keterampilan menulis adalah salah satu aspek penting dalam keahlian berbahasa. Kegiatan menulis adalah bentuk komunikasi yang terjadi secara tidak langsung dengan pihak yang berinteraksi (Dhania, 2019). Pengajaran teks negosiasi menjadi salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan menulis. Materi tentang teks negosiasi diajarkan kepada siswa kelas X di tingkat SMA yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Teks negosiasi adalah jenis teks yang berisikan percakapan atau dialog antara pihak-pihak yang berusaha mencapai kesepakatan atau perjanjian dalam suatu konteks atau topik tertentu. Biasanya, teks ini digunakan dalam situasi bisnis, politik, atau kehidupan sehari-hari untuk membicarakan isu, bernegosiasi mengenai syarat-syarat, atau mencapai kesepakatan bersama. Struktur dari teks negosiasi melibatkan beberapa bagian, termasuk orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan, seperti yang dijelaskan oleh Aulia & Sefi (2021).

Unsur kebahasaan dalam teks negosiasi dapat dikenali melalui berbagai elemen, yakni hal-hal berikut.

1. Pemanfaatan pronomina/kata ganti
2. Kalimat langsung
3. Kalimat deklaratif
4. Kalimat interogatif

Materi yang melatih kemampuan dan daya kreasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi penulisan teks negosiasi. Pemahaman siswa terhadap teks negosiasi menjadi penting karena memiliki manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari. Teks negosiasi menggambarkan penulisan yang mengikuti proses perundingan atau negosiasi antara dua pihak atau lebih, dengan maksud mencapai kesepakatan yang memberikan keuntungan kepada semua pihak (Aulia & Sefi, 2021). Hal ini memungkinkan pihak-pihak yang terlibat untuk bekerja bersama dengan lebih percaya diri dan transparan.

Pemanfaatan E-komik dalam proses pembelajaran teks negosiasi menjadi media yang efektif dan menarik. Pembelajaran dalam menggambarkan konsep-konsep yang ada dalam teks negosiasi dengan lebih jelas. E-komik dapat mengilustrasikan situasi negosiasi, peran yang dimainkan oleh pihak-pihak yang terlibat, serta interaksi mereka menjadi mudah dipahami oleh peserta pembelajaran. E-komik juga bisa

dimanfaatkan untuk menciptakan simulasi situasi kasus yang membantu siswa dalam menerapkan teks-teks negosiasi dalam konteks yang lebih nyata.

Penelitian tentang komik sedang diminati banyak peneliti. Seperti pada bidang pelajaran bahasa Inggris yakni *Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI OKU Timur* (Zulaikah, 2023) dan pada pelajaran bahasa Indonesia *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli* (Telaumbanua & Ismansudi, 2023). Namun, inovasi dari pengembangan ini mencakup; 1) pengadopsian metode yang disesuaikan melalui proses pengembangan ADDIE dengan fokus pada materi penulisan teks negosiasi, 2) penerapan Kurikulum Merdeka dalam proses pengembangan dengan tujuan membentuk karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, 3) pengujian dilakukan di SMAN 1 Buay Madang Timur.

## **METODE**

Penelitian ini dikategorikan studi penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang bertujuan untuk menciptakan E-komik sebagai sarana pembelajaran untuk materi Teks Negosiasi bagi siswa kelas sepuluh di SMA. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas sepuluh di SMAN 1 Buay Madang Timur, wilayah OKU Timur. Instrumen penelitian mencakup pengamatan dan kuesioner, serta hasil pengamatan yang terkumpul dianalisis secara baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui metode membaca dan menulis, dengan fokus pada kegiatan deskripsi dan klasifikasi data hasil observasi, wawancara, dan validasi produk.

Sementara itu, data kuantitatif terdiri dari skor yang diperoleh dari kuesioner validator dan evaluasi ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Tahapan penelitian mengikuti model ADDIE oleh Dick dan Carey. Proses pengembangan dengan model ADDIE dilakukan secara berurutan dan interaktif, memungkinkan hasil evaluasi setiap tahap untuk digunakan sebagai masukan perbaikan dalam tahap pengembangan berikutnya (Hamzah, 2019). Pengembangan menggunakan model ADDIE terbagi

dalam 5 langkah, melibatkan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian ini terfokus pada tahap ketiga, yang ditujukan untuk menciptakan E-komik sebagai alat pembelajaran. Secara lebih rinci, langkah-langkah pengembangan penelitian ini dilaksanakan seperti berikut ini:

#### 1. Analisis

Menilai keperluan media E-komik dalam pembelajaran teks negosiasi di tingkat kelas X SMA melalui pengamatan di lingkungan sekolah dan telaah literatur.

#### 2. Desain

Persiapkan dengan merancang E-komik yang akan digunakan dalam mengajar materi teks negosiasi kepada siswa kelas X SMA.

#### 3. Pengembangan

Melakukan validasi terhadap materi dan media E-komik untuk pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA.

a) Melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik terhadap E-komik yang digunakan dalam pengajaran teks negosiasi di tingkat kelas sepuluh SMA.

- b) Melakukan validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap E-komik yang digunakan dalam pengajaran teks negosiasi di kelas sepuluh SMA.
- c) Melakukan penyempurnaan pada E-komik yang digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas sepuluh SMA.
- d) Menguji daya tarik E-komik sebagai sarana pembelajaran untuk materi teks negosiasi di kelas sepuluh SMA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah kajian ini mengadopsi model ADDIE yang diusung oleh Dick dan Carey, yang terdiri atas 5 langkah yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Fokus kajian ini tertuju pada tahap ketiga, dengan tujuan untuk mengembangkan E-komik sebagai media pembelajaran teks negosiasi. Berikut adalah penjabaran rinci dari langkah-langkah penelitian yang telah dijalankan:

### 1. Analisis

Dalam fase analisis, beberapa langkah dilakukan, antara lain analisis literatur, analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis E-komik, dan

analisis bahan pembuatan E-komik sebagai alat pembelajaran untuk teks negosiasi. Selain itu, dilakukan kajian pada berbagai artikel mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan wawancara pada guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Buay Madang Timur. Hasilnya menunjukkan bahwa masih minimnya kemampuan guru dalam membuat media khususnya E-komik pada Kurikulum Merdeka. Langkah selanjutnya adalah analisis bahan pembuatan E-komik, dengan beberapa bahan yang telah disiapkan.

### 2. Desain

Pada tahap desain, dilakukan dua poin utama, yaitu penyusunan *storyboard* E-komik dan pembuatan desain E-komik untuk teks negosiasi, serta penyusunan instrumen penelitian. *Storyboard* dibuat berdasarkan indikator E-komik yang mengandung profil pelajar Pancasila dan materi. Desain E-komik kemudian dihasilkan dan ditampilkan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Sampul



Gambar 2. E-komik

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, peneliti terlibat dalam beberapa kegiatan, termasuk menguji validitas produk E-komik sebagai sarana pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X. Pengujian dilakukan oleh tiga ahli dalam materi yakni Ibu Dian Anggraini, S.S., M.Pd., Ibu Dewi Lestari, M.Pd., dan Bapak Andi Widiono, M.Pd. Tiga ahli dalam media yaitu Ibu Noviyanti P., S.Kom., M.Kom., Ibu Riskasari, M.Pd., dan Bapak Deny N Triwibowo, M.Kom., dan tiga pengguna guru bahasa Indonesia, dengan melibatkan tanggapan dari 34 siswa di SMAN 1 Buay Madang Timur. Seluruh *feedback* dan masukan yang diterima dari pakar

materi, ahli media, dan pengguna telah diperhatikan dan diakomodasi oleh peneliti. Di bawah ini terdapat hasil pengujian validasi ahli dan uji ketertarikan produk E-komik.

- a) Saran dari ahli materi adalah untuk menambahkan capaian pembelajaran dan merinci materi teks negosiasi pada E-komik. Pada bagian latihan, berikan petunjuk untuk melakukan praktek atau latihan.



Gambar 3 Capaian Pembelajaran



Gambar 4 Elemen Menulis



Gambar 5 Latihan

- b. Menurut ahli materi secara keseluruhan, E-komik ini sudah sangat baik. Meskipun demikian, perlu dilakukan perbaikan pada penggunaan bahasa agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, seperti penggunaan kata "Kementerian" yang seharusnya "Kementrian." Selain itu, disarankan untuk menambahkan teks dengan tema yang lebih kekinian.



Gambar 6 Daftar Pustaka

- c. Menurut ahli media, E-komik ini dinilai baik dan menarik, serta pantas untuk dipublikasikan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk menambahkan elemen animasi gerak.



E-Komik Teks Negosiasi - Universitas Nurul Huda

Gambar 7 Video Animasi E-komik

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai 87, sedangkan ahli media menilai E-komik teks negosiasi dengan nilai 94. Setelah melalui tahap revisi sesuai dengan umpan balik dari pakar media dan pakar materi, produk E-komik kemudian dinilai oleh pengguna. Pengguna tersebut yakni Bapak Slamet Wiyono, S.Pd., Sumiati, S.Pd., dan Yuda Fajaka, M.Pd. yang merupakan guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Buay Madang Timur. Guru bahasa Indonesia memberikan masukan

untuk memperbaiki ejaan dan memberikan penilaian sebesar 91,45.

Setelah itu, produk E-komik dipresentasikan kepada siswa untuk menilai respons mereka terhadap kemenarikan. Siswa menunjukkan minat terhadap media E-komik, yang tercermin dalam penilaian kemenarikan produk sebesar 77,03. Dari evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk ini dianggap layak digunakan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media E-komik teks negosiasi yang telah dibuat siap untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pengembangan dengan mengikuti model ADDIE yakni mencakup lima langkah, yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. fokus penelitian ini hanya mencapai tahap ketiga. Pemilihan tahap tersebut dilakukan karena fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan E-Komik sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil evaluasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa E-komik teks negosiasi dianggap layak dan menarik bagi peserta didik. Dengan

demikian, media E-Komik sudah siap diaplikasikan dalam pembelajaran, memberikan dampak positif pada sektor pendidikan di era Kurikulum Merdeka dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada karakteristik siswa. Pemanfaatan E-komik dalam proses pembelajaran teks negosiasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, dkk. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 281–290.
- Aulia, F. T., & Sefi, I. G. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al Quran Berbasis Multimedia Interaktif. *Infotech Journal*, 5(2).
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca

- Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2).
- Dhania, dkk. (2019). Kemampuan dan Kesulitan Siswa Kelas X SMA Negeri 3 OKU dalam Menulis Teks Negosiasi. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.33369/diksa.v5i2.10099>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Literasi Nusantara Abadi.
- Istianah, dkk. (2023). Konsep Sekolah Damai: Harmonisasi Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. <https://doi.org/DOI:10.37081/ed.v11i3.5048>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.*
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Rahayu, dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Sukiman, D. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia: PT Pustaka Insan Madani.
- Telaumbanua, P. C., & Ismansudi, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Primary Education Journals*, 3(2).
- Zulaikah, dkk. (2023). Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI OKU Timur. *Jurnal Ideas*, 9(3).