

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS *PIXTON* PADA
KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS
FANTASI KELAS VII SMP NEGERI 1 KRETEK
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Dika Ismu Meilani
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Email : dikaismumeilani63503@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan media komik berbasis *pixton* sebagai media pembelajaran keterampilan menceritakan kembali; 2) mengetahui kualitas media komik berbasis *pixton* berdasarkan penilaian para ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap media komik berbasis *pixton* yang dikembangkan oleh peneliti; dan 4) mengetahui efektivitas penggunaan media komik berbasis *pixton* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali teks fantasi.

Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kretek pada tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B sebanyak 25 siswa. Tahapan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan ujian tes pre-test dan post-test.

Hasil penelitian ini, yaitu 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media berupa komik berbasis *pixton* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali teks fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kretek; 2) berdasarkan penilaian ahli media, media yang dikembangkan mendapat skor 78 pada kualifikasi *sangat baik*, sedangkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 75 pada kualifikasi *sangat baik*, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas media komik berbasis *pixton* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali teks fantasi dikatakan *valid*; 3) hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh nilai 53 dengan nilai presentase 88,3% pada kualifikasi *baik*, dan pada uji kelompok besar memperoleh nilai 241 dengan presentase 96,4 % pada kualifikasi *sangat baik*; 4) hasil ujian tes siswa dapat dikatakan efektif karena hasil ujian tes menunjukkan nilai rata-rata tes pre-test sebesar 49,60 dan rata-rata tes post-test sebesar 87,60 yang menunjukkan bahwa *rata-rata yang berbeda dan signifikan*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Media Komik Berbasis *Pixton*, Keterampilan Menceritakan Kembali, Teks Fantasi.

**DEVELOPMENT OF PIXTON BASED-COMICS ON THE
SKILLS OF RETELLING FANTASY TEXTS FOR CLASS VII SMP
NEGERI 1 KRETEK FOR THE ACADEMIC YEAR 2021/2022**

ABSTRACT

This study aims to: 1) knowing the development of pixton-based comic media as learning media for retelling; 2) knowing the quality of the pixel-based comic media based on the assessment of the experts; 3) knowing the attractiveness of students to the pixton-based comic media developed by the researcher; and 4) knowing the effectiveness of using pixton-based comics as a medium for learning to retelling fantasy texts.

The type of research is the development research (R&D) of the ADDIE model. The research was conducted at SMP Negeri 1 Kretek in the academic year 2021/2022. The subjects of this research were 25 students of class VII B. The stages of development go through several stages, namely the analysis stage, design, pdevelopment (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The research data collection techniques used media expert validation sheets, material expert validation sheets, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and pre-test and post-test tests.

The results of this study, namely 1) this research produces media development products in the form of comic-based comicspixtonas a learning medium for retelling fantasy texts for class VII students of SMP Negeri 1 Kretek; 2) based on the assessment of media experts, the media developed got a score of 78 on the qualificationsvery good, while the results of the material expert's assessment got a score of 75 on qualification very good, based on these results it can be concluded that the quality of comic-based media pixtonas a medium of learning to retell fantasy texts is saidvalid; 3) the results of the student response questionnaire in the small group test obtained a value of 53 with a percentage value of 88.3% in the qualificationgood, and in the large group test obtained a value of 241 with a percentage of 96.4% in the qualification very good; 4) student test results can be said to be effective because the test results show an average pre-test score of 49.60 and an average post-test test of 87.60 which indicates thatdifferent and significant mean.

Keywords: Development, Learning Media, Comic-Based Media Pixton, Retelling Skills, Fantasy Text.

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 semakin pesat. Saat ini guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, televisi pembelajaran, media komputer atau internet. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi dalam peserta didik (Smaldino, 2011: 11).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk menguasai keterampilan bahasa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mengungkapkan isi hati, gagasan, pikiran secara lisan kepada orang lain. Salah satu keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas VII adalah menceritakan kembali teks fantasi. Inti pembelajaran ini adalah siswa mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca secara runtut

sehingga pembaca mampu memahami isi ceritanya.

Akhir-akhir ini banyak yang menggunakan media pembelajaran *website* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan yaitu *Pixton*. Menurut Mustakim (2020: 14) *Pixton* adalah sebuah aplikasi komik online gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Kretek Bantul proses pembelajaran hanya memanfaatkan buku paket, lembar kerja siswa, dan *Power Points* (PPT) sebagai media pembelajaran, dan selama pembelajaran jarak jauh, guru hanya memberikan materi berupa *Power Points* (PPT) dan video materi, serta pemberian tugas pada lembar kerja siswa melalui *WhatsApp*. Kemudian pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan guru kurang menguasai teknologi. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang

memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada pembelajaran teks fantasi. Peneliti memilih objek penelitian siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kretek. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena di SMP Negeri 1 Kretek, guru kurang menguasai teknologi dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* hal ini membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Berbasis *Pixton* Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media komik berbasis *pixton*

pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP N 1 Kretek?

2. Bagaimana kualitas pengembangan media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP N 1 Kretek?
3. Bagaimana daya tarik peserta didik terhadap media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP N 1 Kretek?
4. Bagaimana efektivitas media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP N 1 Kretek?

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Kretek.
2. Untuk mengetahui kualitas media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan

- kembali teks fantasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Kretek.
3. Untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Kretek.
 4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Kretek.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dan dapat memberikan referensi tentang kajian penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Komik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fantasi.
 - 2) Dengan menggunakan media yang baru dan mudah diaplikasikan sehingga bisa membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Bagi Guru
- 1) Mampu meningkatkan guru untuk memilih media yang tepat dan cocok digunakan pembelajaran bahasa Indonesia.
 - 2) Memberikan referensi guru bahasa Indonesia dalam memilih media sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Memberikan contoh kepada guru lain untuk dapat menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Tegeh, dkk (2014: 4-5) menjelaskan penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/ laboratorium dan bukan untuk menguji teori.

Menurut Sanjaya (2012: 61) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015:64) komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut Mustakim (2020: 14) *Pixton* adalah sebuah aplikasi komik online gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik

digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran.

Menurut Tarigan (1981) dalam Elly (2020: 55) bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Setiarini (2019: 45) fantasi merupakan sesuatu yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja.

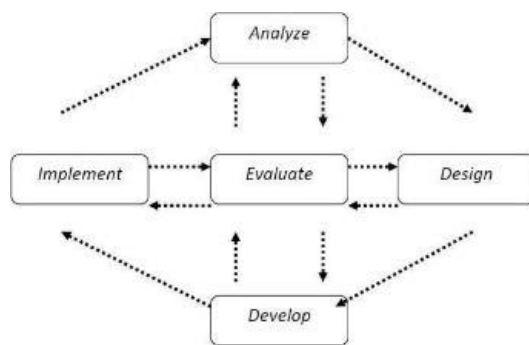
METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

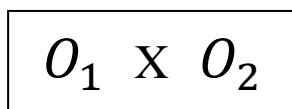
Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan komik berbasis pixton pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP N 1 Kretek. Adapun langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE, seperti gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

C. Uji Coba Produk

Pada penelitian ini menggunakan desain uji coba produk yaitu desain eksperimen before after seperti pada gambar 2 berikut ini :



Gambar 2 . Desain Ekperimen (before-after)

Keterangan :

O_1 : Nilai Pretest (nilai sebelum menggunakan media yang dikembangkan)

O_2 : Nilai Posttest (nilai sesudah menggunakan media yang dikembangkan)

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2021 – selesai. Tempat penelitian ini adalah SMP N 1 Kretek yang beralamat di Donotirto, Kretek, Bantul.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Kretek dengan jumlah 6 siswa sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 25 siswa sebagai subjek uji coba kelompok besar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrumen pada penelitian ini meliputi : (1) lembar validasi media yang diisi oleh ahli media, (2) validasi ahli materi yang diisi oleh ahli materi, (3) angket

respon siswa yang diisi oleh siswa, (4) angket respon guru yang diisi oleh guru mata pelajaran, (5) instrumen soal *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan siswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu : (1) menganalisis kualitas data yang mencakup beberapa tahapan antara lain (a) tabulasi data, (b) menghitung rata-rata skor lembar validasi, (c) mengkonversi skor yang diperoleh, (d) menganalisis kualitas produk, (2) menghitung nilai presentase angket respon siswa dan guru, (3) menganalisis keefektifan dengan melakukan uji normalitas, dan menghitung uji-t dengan menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa komik berbasis pixton pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi siswa kelas VII SMP N 1 Kretek.

Berikut gambaran komik yang telah dikembangkan :



Gambar 3. Tampilan Komik Halaman Pertama



Gambar 4. Tampilan Komik Bagian Orientasi



Gambar 5. Tampilan Komik Bagian Komplikasi



Gambar 6. Tampilan Komik Bagian Resolusi

Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 76 dengan kriteria sangat baik dan untuk hasil penilaian ahli media diperoleh nilai 75 dengan kriteria sangat baik.

Hasil angket respon siswa kelompok kecil diperoleh total 88,3 % Berdasarkan presentase pada rentang 75%- 84%, maka respon siswa terhadap media komik berbasis *pixton* memiliki kriteria baik. Hasil angket respon siswa kelompok besar diperoleh jumlah total 241 dengan presentase 96,4%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%- 100%, maka respon siswa terhadap media komik berbasis *pixton* memiliki kriteria sangat baik.

Hasil uji normalitas diperoleh data seperti gambar berikut ini :

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statis tic	Df	Sig.
Pretest	,165	25	,076	,937	25	,129
Posttest	,167	25	,071	,928	25	,080

Tabel 1. Uji Normalitas

Hasil dari perhitungan uji normalitas tersebut yaitu hasil *pre-test* menunjukkan nilai *kolmogorov-*

sirnov sebesar 0,076 dan nilai *shapiro-wilk* sebesar 0,129 lebih besar dari taraf signifikasi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran teks fantasi berdistribusi *normal*. Sedangkan, untuk hasil perhitungan uji normalitas hasil *post-test* menunjukkan nilai *kolmogorov-sirnov* sebesar 0,071 dan nilai *shapiro-wilk* sebesar 0,080 lebih besar dari taraf signifikasi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-post* pembelajaran teks fantasi berdistribusi *normal*.

Hasil uji efektivitas diperoleh data seperti gambar berikut ini :

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre test	49,60	25	10,984	2,196
Post test	87,60	25	7,234	1,446

Tabel 2. Paired Samples Statistics

Dari tabel di atas diperoleh data pre-test dengan jumlah 25 responden memiliki rata-rata 49,60 dan untuk data dari post-test dengan jumlah responden 25 memiliki rata-rata 87,60.

Hasil dari perhitungan uji-t hasilnya thitung adalah - 16,854. Pada ttabel dengan derajat kebebasan (n-1)

24 dan taraf signifikansi 5 % adalah 0,000, maka thitung lebih besar dari ttabel (thitung > ttabel), maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes *pre-test* dan *post-test*, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 (0,00 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *pixton* yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fantasi *efektif*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada penelitian ini prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media pembelajaran berupa komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali kelas VII SMP Negeri 1 Kretek.
2. Tahap pengembangan media pembelajaran dirancang dan dibuat, kemudian dilakukan penilaian atau validasi terhadap media yang dibuat peneliti oleh

ahli materi dan ahli media. Ditinjau dari hasil penilaian ahli materi media pembelajaran yang dibuat peneliti memperoleh skor 76 pada kualifikasi *sangat baik*. Selanjutnya dari hasil penilaian ahli media diperoleh skor 75 pada kualifikasi *sangat baik*. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik berbasis *pixton valid*.

3. Berdasarkan hasil angket respon siswa untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media yang dibuat oleh peneliti, diperoleh hasil analisis seperti berikut; pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor 53 dengan nilai presentase 88,3% pada kualifikasi *baik*, sedangkan untuk hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil dengan skor 241 dengan presentase 96,4 %. Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut maka, media komik berbasis *pixton* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali teks fantasi memiliki kriteria *sangat baik*.

4. Efektifitas penggunaan media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Kretek, berdasarkan hasil tes *pre-test* diperoleh rata-rata nilai 49,60 sedangkan untuk test *post-test* diperoleh nilai rata-rata 87,60. Pada perhitungan taraf signifikansi dengan uji t diperoleh hasil uji t hitung adalah -16,854. Pada t tabel dengan derajat kebebasan (n-1) 24 dan taraf signifikansi 5% adalah 0,000 t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung > t tabel). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis *pixton* pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi *efektif*.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian, pembuatan media komik berbasis *pixton* ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan

pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu:

1. Media komik berbasis *pixton* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fantasi dapat menjadi alternatif sebagai sumber belajar bagi siswa.
2. Pembuatan media komik berbasis *pixton* ini diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran pada materi teks fantasi, tetapi dapat dikembangkan pada materi lain, dan bisa dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan kreativitas guru.
3. Penelitian pembuatan media komik berbasis *pixton* dapat ditingkatkan, karena dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis *pixton* layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Elly, Astika. 2020. *Keefektifan Pembelajaran Menceritakan kembali Teks Cerita Fantasi Dengan Model Quantum Teaching Tipe Tandur Dan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII*. Semarang: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Kapitan, Yamer J, Titik Harsiati, Imam Agus Basuki. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol, 3 No. 1, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10378/5010>. [diunduh pada 25 Juni 2021, pukul 17.00]
- Kosasih, dkk. 2016. *Buku Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawati, Novfitri. 2017. "Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Metode Pembelajaran Talking Stick di Kelompok B TK Aisyiyah 66 Surabaya". *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol, 3 No. 3, <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1186/924>. [diunduh 25 Juni 2021, pukul 16.30]
- Mustakim. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual Di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*. Jambi: Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Sadiman, A.S. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiarini. 2019. *Bahasa Indonesia I untuk SMP/MTs Kelas VII*. Bogor. Quadra
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tegeh, IM. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Khilda, Maulida. 2019. *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyu Adi, Dkk. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software eXe Sebagai Siswa Belajar Mandiri". *Jurnal Tata Arta*. Vol, 1, No. 2, <http://jurnal.umj.ac.id/>. [diunduh pada 26 Juni 2021, Pukul 13:20].
- Yusandika, Ajo Dian. dkk. 2018. "Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya". *Indonesian Jurnal of Science and Mamthematics Education*, Vol 01, No, 3, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>. [diunduh pada 25 Mei 2021, pukul 20.00].