

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya

by Lolita Dwi Kusuma Devi

Submission date: 05-Sep-2024 09:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 2445343269

File name: LOLITA_DWI_PTK_ARTIKEL_UNTUK_PUBLISH.docx (49.34K)

Word count: 2935

Character count: 19763

¹ Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya

Lolita Dwi Kusuma Devi, S.Pd.^{1*}, Dr. Sueb Hadi, M.Pd.²

¹Pendidikan Bahasa Indonesia, PPG Prajabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

²Pendidikan Bahasa Indonesia, PPG Prajabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*Email: ppg.lolitadevi01628@progam.belajar.id, suebhadi_fbs@uwks.ac.id

¹² Alamat: Jalan Dukuh Kupang XXV No. 54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya
Korespondensi penulis: ppg.lolitadevi01628@progam.belajar.id

Abstract

The main objective of this research is to generate interest in learning among seventh grade students at SMP Negeri 13 Surabaya. Through the application of digital comic-based learning methods designed using Canva, this study aims to overcome students' low interest in learning which has an impact on their academic achievement. Using the Kemmis & McTaggart model of Classroom Action Research (PTK) approach, this study involved 30 students as research subjects. The main instrument used was a teacher assessment journal to observe the development of students' interest in learning descriptively. The results showed a significant increase in students' interest in learning after the application of digital comic-based learning methods. This can be seen from the increased enthusiasm, active participation, and interaction of students in the learning process. The findings underscore the potential of digital comics as an effective learning medium. ¹⁰ increase students' learning motivation and contribute positively to their academic achievement. Hopefully, the results of this study can serve as a reference for teachers in designing more innovative and engaging learning.

Keywords: learning interest, digital comics, canva, Indonesian language

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membangkitkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis komik digital yang dirancang menggunakan Canva, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada prestasi akademik mereka. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & ¹McTaggart, penelitian ini melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen utama yang digunakan adalah ¹jurnal penilaian guru untuk mengamati perkembangan minat belajar siswa secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ⁹ yang signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran berbasis komik digital. Hal ini terlihat dari meningkatnya semangat, partisipasi aktif ⁴ dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menggarisbawahi potensi komik digital sebagai media pembelajaran yang efektif untuk ¹¹meningkatkan motivasi belajar siswa dan berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik mereka. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Kata Kunci: minat belajar, komik digital, canva, bahasa Indonesia

1. LATAR BELAKANG

⁴ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia Pendidikan serta membuka berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kemajuan ini, ⁴pendidikan tidak lagi terbatas pada metode

konvensional. Sebaliknya, berbagai alat dan sumber daya digital, seperti video, aplikasi interaktif, dan media sosial, telah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun, meskipun teknologi telah tersedia, banyak siswa yang masih menunjukkan minat belajar yang rendah, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Situasi ini menjadi hal yang menantang bagi guru agar menemukan cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Sejalan dengan pendapat Hidayah dan Supriyadi (2021), ditemukan bahwa kurangnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini. Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan visual. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran mereka dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik.

Komik digital merupakan kombinasi antara teks dan gambar yang dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Prabowo (2022), penggunaan komik dalam pendidikan tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kreatif, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan mempertimbangkan pentingnya minat belajar, penggunaan teknologi komik digital seperti Canva menjadi strategi yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Rahmawati (2023), integrasi media digital dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan teknologi komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 13 Surabaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Minat belajar merupakan faktor krusial yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan belajar. Ketika siswa merasa terlibat dan bersemangat untuk belajar, mereka cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mewujudkan lingkungan yang dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa.

Penggunaan media yang menarik seperti komik digital, dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Fauzi dan Astuti (2021), komik digital mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, penelitian oleh Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Mayer (2001) menjelaskan bahwa multimedia dapat membantu siswa mengintegrasikan informasi verbal dan visual, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Penggunaan komik digital yang menggabungkan gambar dan teks dapat membantu siswa memahami konteks dan makna materi ajar dengan lebih baik. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, di mana pemahaman konteks sangat penting.

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam beberapa tahun terakhir. Menurut Rahman dan Susanti (2023), penggunaan teknologi pendidikan termasuk komik digital tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat bekerja sama dalam membuat komik digital yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi. Dengan demikian, penerapan komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat siklis. PTK merupakan metode yang sistematis yang memungkinkan guru untuk secara terus-menerus memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Melalui serangkaian siklus yang terdiri

dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart yang melibatkan empat tahap utama. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Selanjutnya, tindakan tersebut dilaksanakan di kelas. Tahap observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait pelaksanaan tindakan, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis data dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, peneliti merancang penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahapan	Kegiatan
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi Masalah: Menandai secara khusus mengenai minat belajar siswa yang rendah pada pembelajaran bahasa Indonesia. • Rumusan Tujuan: Menentukan tujuan penelitian dengan menggunakan teknologi yakni Canva untuk peningkatan minat belajar siswa. • Rancangan Tindakan: Menyusun langkah-langkah yang nyata dalam menerapkan Canva pada pembelajaran, seperti menampilkan video mengenai pembuatan komik digital dan penerapannya secara langsung pada aplikasi terkait.
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan Tindakan: Mengimplementasikan penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia. <p>Mewujudkan kondisi kegiatan belajar mengajar yang berintegrasi dengan teknologi digital.</p> <p>Mencermati respon siswa terhadap penerapan Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia.</p>
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan Data: Mengamati kegiatan kolaborasi siswa saat menggunakan Canva. Mencatat respon siswa, tingkat keaktifan, dan pemahaman terhadap materi bahasa Indonesia. • Analisis Data: Menguraikan data yang telah dicatat agar guru dapat mengetahui pengaruh penggunaan Canva pada minat belajar siswa.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi dan Refleksi:

	<p>Menilai data yang telah dicatat dan mempertimbangkan kelebihan dan kesulitan yang diperoleh saat penggunaan Canva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan Siklus Berikutnya: Mempersiapkan solusi atau rencana selanjutnya berdasarkan hasil refleksi. <p>Menentukan rencana modifikasi atau strategi lain dalam penggunaan Canva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementasi Perbaikan: Menerapkan modifikasi atau pengembangan strategi berdasarkan refleksi. <p>Melaksanakan pengulangan siklus PTK secara berkelanjutan guna menciptakan peningkatan minat belajar siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribusi Hasil: Mendiskusikan hasil penelitian pada sesama guru mata pelajaran. <p>Mengembangkan interpretasi dan kolaborasi pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teknologi digital.</p>
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan Lanjutan: Melaksanakan pengamatan secara berkala terhadap peningkatan minat belajar siswa. <p>Mencatat pengaruh positif yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Akhir: Melaksanakan evaluasi akhir terhadap hasil penelitian dan strategi baru yang telah diterapkan. <p>Mengukur keefektifan penggunaan Canva dalam proses peningkatan minat belajar siswa.</p>

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, berikut rancangan pembelajaran yang peneliti buat berdasarkan model Kemmis & McTaggart.

Tabel 2. Rancangan Pembelajaran

Pertemuan	Aksi
Pertemuan 1: Perencanaan dan Pengenalan Konsep Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan: Peneliti menandai secara khusus mengenai minat belajar siswa yang rendah pada pembelajaran bahasa Indonesia. <p>Menentukan strategi baru dengan menggunakan teknologi yakni Canva untuk peningkatan minat belajar siswa.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Konsep Bahasa Indonesia: Peneliti memanfaatkan teknologi guna menginformasikan konsep-konsep pembelajaran bahasa Indonesia. <p>Peneliti membahas hambatan mengenai rendahnya minat belajar dan mengajukan tanya jawab dengan siswa.</p>
<p>Pertemuan 2: Pembentukan Canva dan Diskusi Interaktif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Canva: Peneliti dan siswa menggunakan Canva dengan menyimak dan melihat video tutorial pembuatan komik digital. Peneliti dan siswa menerapkan pembuatan komik digital di Canva. • Diskusi Interaktif: Peneliti melakukan diskusi interaktif tentang kelebihan dan kesulitan penggunaan Canva. <p>Peneliti memotivasi keikutsertaan siswa guna peningkatan interpretasi dan minat mereka.</p>
<p>Pertemuan 3: Pemanfaatan Teknologi dan Aktivitas Kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Teknologi: Peneliti memanfaatkan teknologi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. <p>Peneliti menggunakan Canva sebagai aplikasi yang akan digunakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Berkelompok: Peneliti mengatur kegiatan berkelompok dengan menerapkan penggunaan Canva. <p>Masing-masing kelompok memiliki tugas untuk mempresentasikan komik digitalnya.</p>
<p>Pertemuan 4: Pembuatan Proyek Komik Digital dan Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian Mandiri dan Pembuatan Proyek Komik Digital: Peneliti memberi durasi bagi siswa untuk mencari atau membuat komik digital di Canva secara mandiri. <p>Peneliti memotivasi siswa guna mengerjakan proyek komik digital yang mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi dan Evaluasi: Peneliti meminta siswa untuk menyajikan hasil proyek komik digital mereka. Peneliti menggunakan teknologi untuk presentasi dan proses evaluasi. • Refleksi dan Tindakan Perbaikan: Peneliti mempertimbangkan hasil penelitian yang telah dikaji berdasarkan pendapat siswa.

Tindakan Berkelanjutan	<p>Peneliti menyatukan data dari evaluasi dan perbaikan yang telah diterapkan.</p> <p>Peneliti menyusun modifikasi dan strategi baru metode pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>Penerapan siklus pembelajaran dengan aplikasi teknologi yang berbasis digital yakni Canva guna memperoleh peningkatan yang signifikan.</p>
------------------------	---

Berdasarkan rencana dan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun dan sesuai dengan masalah yang diidentifikasi. Kelas tersebut terdiri dari 30 siswa. Untuk menilai perkembangan minat belajar siswa, peneliti akan menggunakan jurnal penilaian guru. Menurut Rahmi et al. (2020), indikator-indikator minat belajar siswa meliputi:

- Perasaan senang: Jika seorang siswa merasa tertarik atau gembira terhadap suatu mata pelajaran, ia akan tetap termotivasi untuk mempelajarinya lebih dalam tanpa perlu ada dorongan eksternal untuk memahami materi tersebut.
- Minat siswa: Dalam konteks pembelajaran, minat ini biasanya timbul dari ketertarikan terhadap individu, objek, aktivitas, atau pengalaman emosional yang dihasilkan oleh aktivitas tersebut.
- Perhatian siswa: Perhatian siswa mengukur seberapa dalam seorang siswa dapat memusatkan pikirannya pada suatu objek atau konsep, tanpa terpengaruh oleh hal-hal lain. Minat pribadi dapat menjadi faktor kuat yang mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi.
- Keterlibatan siswa: Ketika siswa merasa tertarik pada suatu topik, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan. Rasa senang yang mereka rasakan akan membuat mereka lebih antusias dan aktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah diberlakukannya satu siklus selama 4 kali pertemuan, didapatkan rangkuman rincian dari jurnal penilaian guru sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru

Siswa	Rincian Penilaian Guru							
	Sebelum Penerapan Canva				Setelah Penerapan Canva			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Siswa 1	✓							✓
Siswa 2	✓							✓
Siswa 3		✓						✓
Siswa 4	✓						✓	
Siswa 5	✓						✓	
Siswa 6		✓				✓		

Siswa 7		✓				✓		
Siswa 8		✓						✓
Siswa 9			✓				✓	
Siswa 10	✓					✓		
Siswa 11	✓					✓		
Siswa 12		✓					✓	
Siswa 13		✓						✓
Siswa 14		✓						✓
Siswa 15	✓						✓	
Siswa 16	✓						✓	
Siswa 17	✓						✓	
Siswa 18		✓						✓
Siswa 19		✓						✓
Siswa 20		✓						✓
Siswa 21			✓				✓	
Siswa 22		✓					✓	
Siswa 23		✓					✓	
Siswa 24	✓						✓	
Siswa 25	✓							✓
Siswa 26	✓						✓	
Siswa 27	✓							✓
Siswa 28		✓					✓	
Siswa 29		✓					✓	
Siswa 30		✓						✓

Keterangan:

4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = cukup; 1 = kurang

B. Pembahasan

Dalam penelitian yang melibatkan 30 siswa, peneliti menemukan bahwa penggunaan Canva seperti yang ditegaskan oleh Nisaurasyidah (2021) dan Syamsu dkk. (2023), mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Fitur-fitur visual dan interaktif pada aplikasi Canva, terutama dalam konteks pembuatan komik digital telah mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa saat mempelajari bahasa Indonesia dengan menggunakan Canva. Fitur-fitur interaktif Canva memungkinkan siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi konsep komik, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Sejalan dengan temuan Maryanti dkk. (2022), Canva juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan visualisasi siswa. Dengan memvisualisasikan konsep bahasa Indonesia, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia membawa dampak positif yang signifikan. Siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, aktif berinteraksi, dan percaya diri dalam mengeksplorasi materi, seperti yang ditegaskan oleh Maryanti dkk. (2022). Selain itu, Canva juga menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan kolaboratif, di mana siswa dapat saling berbagi ide dan pengetahuan.

Canva menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, Canva juga dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam berbagai model pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Faatin & Rusnilawati (2022) dan Nurmelati (2023). Dengan demikian, Canva dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Penerapan Canva merupakan langkah awal yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur keberlanjutan dampaknya. Evaluasi ini dapat melibatkan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Canva.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan teknologi komik digital Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya. Sebelumnya, minat siswa terhadap materi bahasa Indonesia tergolong rendah hingga sedang. Namun, dengan pemanfaatan Canva, siswa menunjukkan peningkatan minat yang signifikan, menjadi lebih antusias, aktif, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan, Canva juga mendalami pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahasa Indonesia. Melalui proses kreatif dengan Canva, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam karena mereka secara aktif terlibat dalam menyusun dan menyajikan ide-ide mereka.

Penerapan Canva telah membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas Canva, tetapi juga menginspirasi guru untuk terus berinovasi dalam mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan berbagi praktik baik, peneliti dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR REFERENSI

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Damayanti, Sofyan, Sundari (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik* :

Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9 (2), 5427-5433.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/>

- Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. (2022). Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas Vi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221-238>
- Junaidi, Djuwairiyah, Minhaji. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 8 (1), 49-62. <https://journal.ibrahimiy.ac.id/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia, Buku Siswa SMP Kelas VII, Penulis: Rakhma Subarna, Sofie Dewayani, C. Erni Setyowati.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Munawir, Makrunah, & Syarofani, dkk. (2023). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3 (5), 1718-1730. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/3143/3548>
- Nisaurasyidah, I. (2021). *Pengembangan Pengetahuan Komik pada Mata Pelajaran Seni Budaya Melalui Implementasi Media Game Virtual Wordwall*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Ayu, R., Arum, S., Khairunnisa, H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 4(3), 3612–3623.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. (JPDK), 4 (3), 18-25.

Yanti, R., Raharjo, Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., Junaidi, J. K., Nurhasanah, Pratama, A., Djakariah, Nurdin, A., Nurdin, H., Handayani, N., & Kase, E. B. S. (2023). *Ilmu Pendidikan - Panduan komprehensif untuk pendidik* (Efitra (ed.); 1st ed.). Sonpedia. Yuzulia, I. (2021). The Challenges of Online Learning during Pandemic: Students' Voice. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 08–12. <https://doi.org/10.31294/w.v13i1.9759>

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | ejournal.indo-intellectual.id
Internet Source | 7% |
| 2 | pt.scribd.com
Internet Source | 2% |
| 3 | id.scribd.com
Internet Source | 1% |
| 4 | Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, Anita Ninasari.
"Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", Journal on Education, 2023
Publication | 1% |
| 5 | Anis Khofifatun Nafilah, Mabnunah Mabnunah, Nurul Zainab. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak", YASIN, 2023 | 1% |

6	sparta.unmuhbabel.ac.id Internet Source	1 %
7	Muh Syilfa Nooviar, Vaira Indah Wahyuni, Selvia Deviv. "Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2024 Publication	1 %
8	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
9	adoc.pub Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Student Paper	1 %
11	j-innovative.org Internet Source	1 %
12	journal.aripi.or.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
14	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
15	core.ac.uk Internet Source	

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On