



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MEMBACA PEMAHAMAN TEKS DIALOG BAHASA JERMAN  
SISWA KELAS XI**

Zahra Ahmad<sup>1</sup>, Dian Permatasari Kusuma Dayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Zahra Ahmad, zahra.22037@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Dian Permatasari Kusuma Dayu, diandayu@unesa.ac.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *Pixton* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman siswa kelas XI SMA pada tema “*Hobby*” yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka tingkat A2. Latar belakang penelitian ini di SMA Negeri 1 Driyorejo adalah rendahnya kemampuan membaca siswa yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata, strategi membaca, dan penggunaan media konvensional yang kurang variatif. Prosedur pengembangan media menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan pendekatan *Research and Development* (R&D). Data dikumpulkan melalui instrument validasi ahli, angket respon siswa, dan observasi kelas kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase skala Likert dan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, dengan validasi ahli materi mencapai 98% dan ahli media 92%. Selain itu, media dinyatakan praktis dengan skor respon siswa sebesar 77% dan tingkat keterlaksanaan pembelajaran sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan penambahan variasi dialog dan latihan soal lebih lanjut untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Jerman.

**Kata Kunci:** *komik digital, Pixton, pemahaman membaca, bahasa Jerman, model ADDIE, Kurikulum Merdeka.*

**ABSTRACT**

This study aims to test the feasibility and practicality of a *Pixton*-based digital comic learning materials for improving the German dialogue reading comprehension skills of 11<sup>th</sup>-grade high school students on the theme of “*Hobbies*”, in accordance with the Merdeka Curriculum at the A2 level. The background of this study at State High School 1 Driyorejo is the low reading ability of students, caused by a lack of vocabulary mastery, reading strategies, and the limited variety of conventional media used. The media development procedure utilized the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) with a *Research and Development* (R&D) approach. Data was collected through expert validation instruments, student response questionnaires, and classroom observations, then analyzed using Likert scale percentage techniques and the Guttman scale. The results of the study indicate that the media is highly suitable for use with content expert validation reaching 98% and media expert validation at 92%. Additionally, the media was



deemed practical with a student response score of 77% and a classroom implementation of 80%. Based on these results, it is recommended to add further variations in dialogues and practice exercises to optimize the German language learning process.

**Key Words:** *digital comic, Pixton, reading comprehension, German language, ADDIE model, Merdeka Curriculum.*

#### AUSZUG

Ziel dieser Studie ist es, die Eignung und Praxistauglichkeit von auf Pixton basierenden digitalen Comic-Lernmedien zur Verbesserung der Leseverständnisfähigkeiten bei deutschen Dialogtexten von Schülern der 11. Klasse einer staatlichen Oberstufenschule beim Thema "Hobby" zu untersuchen, wobei diese dem Kurikulum Merdeka der Stufe A2 entsprechen. Hintergrund dieser Studie an der SMA Negeri 1 Driyorejo ist die geringe Lesekompetenz der Schüler, die auf mangelnde Wortschatzkenntnisse, unzureichende Lesestrategien und den wenig abwechslungsreichen Einsatz konventioneller Medien zurückzuführen ist.. Die Entwicklung der Medien erfolgte nach dem ADDIE-Modell (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) mit einem Research and Development Ansatz (R&D). Die Daten wurden mittels Expertenvalidierungsinstrumenten (Materie und MedienexpertInnen), einem Schülerbefragungsfragebogen und Unterrichtsbeobachtungen erhoben und anschließend mit Hilfe der Likert-Skala und der Guttman-Skala analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass das Medium sehr gut geeignet ist, mit einer Validierung durch die MaterieexpertInnen von 98% und durch die MedienexpertInnen von 92%. Zudem wird das Medium als praxisnah eingestuft, mit einer Schülerresonanz von 77% und einer Umsetzungsrate des Lernprozesses von 80%. Aufgrund dieser Ergebnisse wird empfohlen, weitere Variationen von Dialogen und Übungsaufgaben hinzuzufügen, um den Deutschlernprozess zu optimieren.

**Key Words:** *digitale comics Pixton, leseverständnis, Deutsch, ADDIE modell, Kurikulum Merdeka.*

#### PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui pemilihan strategi, metode, dan media pembelajaran yang beragam. Dalam pembelajaran bahasa asing, fleksibilitas tersebut mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Negeri dkk. (2025), Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran bahasa Jerman memberikan kebebasan bagi guru untuk menyusun modul ajar, tetapi masih terdapat kendala seperti kurangnya keragaman metode dan penggunaan teknologi, serta asesmen holistik yang belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif



menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, termasuk pada pembelajaran bahasa Jerman di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA dan berperan dalam pengembangan kompetensi komunikasi peserta didik. Dalam pembelajarannya, keterampilan membaca atau *Lesefertigkeits* menjadi salah satu kemampuan yang perlu dikuasai. Dananjaya dkk. (2024), menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jerman perlu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu *Hören* (menyimak), *Sprechen* (berbicara), *Lesen* (membaca), dan *Schreiben* (menulis). Keterampilan membaca tidak hanya berkaitan dengan pengenalan kata dan kalimat, tetapi juga pemahaman terhadap informasi yang terkandung dalam teks. Salah satu jenis teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah teks dialog, yaitu teks yang memuat percakapan dalam situasi komunikasi tertentu. Pemahaman terhadap teks dialog penting karena membantu peserta didik memahami penggunaan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Pada Kurikulum Merdeka, peserta didik kelas XI diharapkan mampu memahami informasi dari berbagai jenis teks sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan untuk tingkat A2 berdasarkan standar GER (*Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen*). Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah tema *Hobby*, karena tema tersebut dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran bahasa Jerman kelas XI dan dekat dengan pengalaman keseharian peserta didik. Pemilihan tema yang relevan dengan kehidupan siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah proses pemahaman karena peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi mereka.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Driyorejo pada Februari hingga Juni 2025, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman siswa kelas XI masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam



memahami isi dialog, menemukan informasi penting, serta menafsirkan makna berdasarkan konteks percakapan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan penguasaan kosakata dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Mawaresna & Anwar (2020), mengatakan bahwa semakin luas penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam memahami teks bacaan bahasa Jerman karena kosakata berfungsi sebagai kunci dalam menafsirkan makna kalimat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mudah dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital. Komik digital menggabungkan unsur teks dan visual dalam bentuk cerita sehingga dapat membantu siswa memahami konteks bacaan melalui ilustrasi yang disajikan. Dukungan visual tersebut memungkinkan siswa menghubungkan kosakata dengan situasi yang digambarkan sehingga proses memahami isi teks menjadi lebih mudah.

Menurut Rahmadina dkk. (2025), menyatakan bahwa media *Pixton* mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, dan narasi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini komik digital dikembangkan menggunakan web *Pixton*, media *Pixton* merupakan sebuah web yang menyediakan berbagai fitur pembuatan komik digital seperti karakter, latar, ekspresi, dan dialog yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui penyajian cerita visual yang menarik, *Pixton* berpotensi membantu siswa memahami isi dialog bahasa Jerman secara lebih efektif. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian Lestari & Afifah (2021), menunjukkan bahwa komik digital mendukung pembelajaran bahasa Jerman, sedangkan penelitian dari Sakriani dkk. (2022), menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan pemahaman membaca melalui kombinasi teks dan visual yang saling melengkapi.



Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan media komik digital berbasis Pixton untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman pada tema *Hobby* di tingkat SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons siswa dan guru dalam pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era Kurikulum Merdeka.

#### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis Pixton guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA. Menurut Sugiyono (2013), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut melalui serangkaian uji coba dan validasi yang sistematis. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran atau *mixed methods*, yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam satu rangkaian penelitian. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat numerik, seperti hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil angket respons siswa yang diolah menggunakan teknik persentase. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat deskriptif, seperti hasil observasi kelas selama proses implementasi media, serta catatan saran dan masukan perbaikan yang diberikan oleh validator ahli.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena tahapannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang, mengembangkan, serta

mengevaluasi media pembelajaran secara bertahap. Menurut Dick dkk. (2015), model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap utama yang saling berkaitan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahap dalam model ini dirancang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Harefa dkk. (2023), yang menyatakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka sistematis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 36 siswa kelas XI-8.

Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara guru bahasa Jerman, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *design* meliputi penyusunan *storyboard* komik digital, penyusunan dialog bahasa Jerman bertema *Hobby* yang diadaptasi dari buku *Beste Freunde A2.2*, perancangan tampilan visual, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan web *Pixton* dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.



Gambar 1. Karakter pada web Pixton



Gambar 2. Tampilan panel awal

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas XI-8 menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk



menyempurnakan produk yang dihasilkan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media masing-masing sebanyak 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5, angket respon siswa sebanyak 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–4, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan skala Guttman. Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Media dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 75%, sedangkan kepraktisan media dan keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan baik apabila mencapai persentase minimal 75%.

## PEMBAHASAN

### **Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Pixton* pada Tema *Hobby***

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis *Pixton* yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA. Proses pengembangan media ini dilakukan secara sistematis dengan mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara terstruktur dan berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan, sehingga produk akhir yang dihasilkan benar-benar dapat menjawab permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami teks dialog bahasa Jerman.

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Driyorejo. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami teks dialog bahasa Jerman karena keterbatasan kosakata, kurangnya strategi membaca, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan media komik digital dengan tema *Hobby* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran bahasa Jerman kelas XI.



Media dibuat menggunakan web *Pixton* karena menyediakan berbagai fitur visual seperti karakter, ekspresi, latar, dan balon percakapan yang dapat membantu penyajian dialog secara lebih menarik dan kontekstual. Penyajian materi dalam bentuk komik memungkinkan siswa memperoleh bantuan visual untuk memahami isi dialog dan makna kosakata.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *Pixton* mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman. Sejalan dengan penelitian Lestari & Afifah (2021), menyatakan bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jerman yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Narestuti dkk. (2021) komik digital mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Visualisasi dalam komik mempermudah siswa dalam menangkap makna dialog yang disajikan.

#### **Kelayakan Media Komik Digital Berbasis *Pixton***

Kelayakan media ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	98	Sangat Layak
Ahli Media	92	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dan ahli media sebesar 92% yang termasuk kategori sangat layak. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, dan desain visual.

Dari aspek materi, dialog yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tingkat kemampuan bahasa Jerman level A2. Sementara itu, dari aspek media, penggunaan ilustrasi, warna, tata letak,



dan penyajian dialog dinilai mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Tampilan visual yang menarik membantu siswa memahami konteks percakapan sehingga materi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan Firliani & Utami (2023) yang menyatakan bahwa media Pixton mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui representasi visual yang menarik dan kontekstual, sehingga proses kognitif siswa dapat berlangsung lebih efektif. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan terkait penyempurnaan kosakata, petunjuk penggunaan, serta tata letak dialog. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga media yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Rusheryanti dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa hasil validasi media komik digital berbantuan *Pixton* memperoleh kategori sangat layak karena mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Selain itu, Agsaenanda (2020), juga menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Jerman berbasis visual memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Dengan demikian, media komik digital berbasis *Pixton* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman

#### **Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis *Pixton***

Kepraktisan media ditentukan berdasarkan hasil angket respon siswa dan observasi guru selama proses pembelajaran. Berikut hasil kepraktisan media:

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Respon Siswa	77	Praktis
Observasi Guru	80	Baik, Terlaksana

Berdasarkan tabel di atas, respon siswa memperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori praktis, sedangkan hasil observasi guru memperoleh persentase



sebesar 80% dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mendapat tanggapan positif dari siswa maupun guru. Siswa menilai bahwa media komik digital membantu mereka memahami isi dialog bahasa Jerman karena didukung oleh ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan konteks percakapan. Visualisasi tokoh, ekspresi, dan latar membantu siswa menafsirkan makna dialog tanpa terlalu bergantung pada terjemahan. Selain itu, tampilan media yang menarik membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Dari sisi guru, media dinilai praktis karena mudah digunakan dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Guru mengamati bahwa siswa lebih aktif membaca, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan terkait isi dialog dibandingkan ketika menggunakan teks konvensional. Meskipun masih diperlukan pengembangan pada variasi aktivitas lanjutan untuk memperkuat pemahaman bacaan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rande & Amaliyah (2024), bahwa penggunaan komik digital dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui penyajian visual yang mendukung pemaknaan isi bacaan. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian dari Zhafirah dkk. (2025), bahwa komik digital interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran membaca karena membantu peserta didik memahami informasi, alur cerita, dan konteks bacaan secara lebih mudah. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur visual dan teks dalam komik digital mampu mendukung proses pemahaman membaca secara lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *Pixton* memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi. Media ini mampu mendukung pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman melalui penyajian materi yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, media komik digital berbasis *Pixton* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di SMA.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media komik digital berbasis Pixton pada tema *Hobby* berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran bahasa Jerman kelas XI SMA.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli materi dan 92% dari ahli media termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kepraktisan, persentase respons siswa sebesar 77% dan hasil observasi guru sebesar 80% menunjukkan media ini pada kategori praktis dan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *Pixton* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks dialog bahasa Jerman. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. *Laterne*, 9(1).
- Dananjaya, R. A., Y.A, L. H., & Khoerudin, E. (2024). Penggunaan metode teatrical sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1397–1403.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Firliani, N., & Utami, L. (2023). Desain dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 15(1), 12–20.



- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan media komik digital *Echt Spaß* dengan tema *Schule* untuk pembelajaran bahasa Jerman kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546.
- Mawaresna, A., & Anwar, M. (2020). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata (Wortschatz) Dengan Kemampuan Membaca Memahami (Leseverstehen) Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 153.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 6(20), 305–317.
- Negeri, S. M. A., Suryatama, K. Y., & Sobara, I. (2025). Implementation of the Merdeka curriculum in German language learning at XI class of SMA Negeri 6 Malang.
- Rahmadina, L., Mulyawati, Y., & Anjaswuri, F. (2025). Pengembangan media komik menggunakan Pixton pada materi seperti apakah budaya daerahku. *Jurnal Pendidikan*, 10(3).
- Rande, R., & Amaliyah, N. (2024). Komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *JURPENDIS: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120.
- Rusheryanti, N., Anwar, W. S., & Wijaya, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi Pixton pada materi Indonesia kaya hayatinya. *Jurnal Pendidikan*, 10(3), 891-905.
- Sakriani, Ammade, S., & Nur, R. (2022). Pemberdayaan digital comic dan strategi PQRST dalam pengembangan pemahaman membaca teks bahasa Inggris. *Buletin KKNPendidikan*, 4(1), 49–57.



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No. 2 – 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/index>

---

Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Zhafirah, R., Marlina, M., Damri, D., Sopandi, A. A., Handayani, E. S., Zulmiyetri, Z., Taufan, J., & Arnez, G. (2025). Efektivitas media komik strip digital interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman literal bagi anak kesulitan membaca. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(3).