

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA DALAM MENULIS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF DI KELAS IV SDN SIDOKARE 3

M. Faizal Abdillah¹, Sri Hariyani², Fajar Nur Yasin³¹PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo²SDN Sidoksre 3, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo³PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama SidoarjoEmail: Fizal0838@gmail.com, Srihariyani13@admin.sd.belajar.id,
Fajarnuryasin.Pgsd@unusida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat menulis teks deskriptif melalui penerapan media komik edukatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN Sidokare 3 Sidoarjo Sidoarjo, dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kinerja guru, dari 83,5% di siklus pertama menjadi 100% di siklus kedua. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan, dari 81% pada siklus pertama menjadi 93% pada siklus kedua. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis teks deskriptif juga mengalami kemajuan yang signifikan, ditunjukkan dengan tingkat ketuntasan belajar yang mencapai 92,3% di siklus kedua. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik edukatif efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa, khususnya dalam kegiatan menulis teks deskriptif.

Kata kunci: Media komik edukatif, berpikir kreatif, teks deskripsi, sekolah dasar.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of improving students' creative thinking skills in writing descriptive texts through the use of educational comic media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method carried out in Grade IV of SDN Sidokare 3 Sidoarjo, with a total of 28 students. The research activities were conducted in two cycles, where each cycle included the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The results of the study showed a significant improvement in teacher performance, from 83.5% in

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

the first cycle to 100% in the second cycle. Student participation in learning also increased, from 81% in the first cycle to 93% in the second cycle. In addition, students' creative thinking skills in writing descriptive texts improved significantly, as indicated by the mastery learning level reaching 92.3% in the second cycle. Based on these findings, it can be concluded that the use of educational comic media is effective in enhancing students' creative thinking, especially in writing descriptive texts.

Keywords: *Educational comic media, creative thinking, descriptive text, elementary school*

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan memahami teks, berpikir UNESCO (2021), Indonesia menempati peringkat bawah dalam indeks literasi global, sedangkan penelitian Wijayanti (2020) menunjukkan bahwa tingkat minat baca di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan negara lain di Asia Tenggara. Hal ini menandakan bahwa kegiatan membaca belum menjadi kebiasaan yang melekat dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Rendahnya minat baca di kalangan siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya ketersediaan bahan bacaan yang menarik, terbatasnya waktu membaca, lemahnya dukungan lingkungan keluarga dan sekolah, serta kebiasaan anak yang lebih tertarik pada media digital seperti gawai dan permainan daring. Rahmawati et al. (2018) menegaskan bahwa salah satu penyebab utama rendahnya minat baca adalah ketidakmampuan siswa menghubungkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak merasa bahwa bacaan di buku teks sering kali sulit, tidak relevan, dan tidak menghibur. Akibatnya, membaca dianggap sebagai kegiatan yang membosankan dan membebani. Dalam penelitian Gustaf et al. (2021) disebutkan bahwa minat baca siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung, baik dari peran guru maupun dukungan orang tua. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memegang peranan penting dalam membentuk kebiasaan membaca yang positif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui inovasi media yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap bacaan. Salah satu cara yang terbukti efektif adalah dengan menghadirkan media pembelajaran visual seperti komik edukatif yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk yang menarik. Hasil observasi yang dilakukan di SDN SIDOKARE 3 Sidoarjo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kebiasaan membaca yang baik. Banyak siswa lebih memilih bermain atau mengobrol daripada membaca buku di kelas atau di perpustakaan. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa variasi media, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan membosankan. Hasil belajar siswa pun rendah, dari 68 siswa hanya 30 yang memperoleh nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Wawancara peneliti dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka lebih menyukai membaca komik karena dianggap lebih menarik, ringan, dan mudah dipahami dibandingkan buku teks pelajaran yang tebal dan berisi banyak tulisan. Fenomena tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media komik edukatif. Media ini menggabungkan unsur visual dan naratif untuk menyampaikan pesan pendidikan dalam bentuk cerita bergambar yang menarik dan

mudah dipahami. Hapsari (2019) menegaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang menarik seperti komik, buku cerita bergambar, dan alat peraga visual dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar. Vita Leon Putri Indriyani (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media komik memiliki nilai minat baca lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan buku teks biasa. Penelitian oleh Muhammad Hendri (2022) juga menyimpulkan bahwa penerapan komik dalam pembelajaran menumbuhkan antusiasme dan kreativitas siswa dalam menulis karena mereka lebih mudah memahami alur cerita melalui gambar. Sementara itu, Amalia Afrida (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan komik meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, karena warna dan gambar yang menarik mampu mengundang rasa ingin tahu dan keinginan untuk membaca. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual seperti komik edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat baca siswa. Komik tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan kecintaan terhadap membaca dan menanamkan nilai-nilai positif. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN SIDOKARE 3 Sidoarjo, penggunaan komik edukatif diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat baca, tulis dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan media komik edukatif, sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan metode konvensional tanpa media tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN SIDOKARE 3 Sidoarjo yang berjumlah 68 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan akademik yang relatif seimbang. Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan kelas IVB (34 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd) November 2025, Volume 6, Issue 4, 1699-1705 1701 IVC (34 siswa) sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN SIDOKARE 3 Sidoarjo, Kecamatan Sidoarjo, Kota Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, selama dua kali pertemuan (4 JP) pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

Penelitian dilaksanakan di SDN SIDOKARE 3, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek penelitian sebanyak 68 siswa kelas IV yang terdiri dari 33 siswi dan 35 siswa. Pemilihan subjek dan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis teks deskriptif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, sekolah memberikan dukungan penuh terhadap implementasi inovasi pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik edukatif, yaitu kumpulan gambar yang disusun berurutan dan berfungsi sebagai rangsangan visual untuk membantu siswa menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas IV pada semester genap. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, serta tes tertulis guna mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Penelitian dilaksanakan secara bertahap dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum memulai siklus pertama, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa di

kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif saat menulis teks deskriptif. Oleh sebab itu, peneliti merancang tindakan dengan memanfaatkan media gambar berseri dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat ajar seperti modul pembelajaran, media komik edukatif, serta instrumen penilaian. Selain itu, lembar observasi juga dipersiapkan untuk memantau keterlibatan guru dan siswa sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, media gambar berseri diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis teks deskriptif di kelas IV. Proses ini berlangsung selama dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan dengan durasi 2×35 menit. Selama pembelajaran berlangsung, guru kelas bersama rekan sejawat melakukan observasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa secara sistematis.

Tahap observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan guru saat menyampaikan materi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, peneliti juga melakukan tes tertulis untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum pelaksanaan tindakan (pre-test) dan setelah masing-masing siklus (post-test).

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data dikumpulkan, melibatkan peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat. Pada tahap ini, hasil pelaksanaan tindakan dianalisis untuk mengetahui efektivitasnya serta menentukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Apabila indikator yang telah ditetapkan belum tercapai, maka tindakan akan disempurnakan dan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes tertulis. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes tertulis digunakan untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis teks deskriptif sebelum dan sesudah tindakan diberikan.

Variabel utama yang diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal dan kreatif dalam penulisan teks deskripsi. Penilaian dilakukan menggunakan tes tertulis dengan kriteria sebagai berikut: sangat kreatif (81-100%), kreatif (71-80%), kurang kreatif (61-70%), dan tidak kreatif ($\leq 60\%$). Sementara itu, aktivitas guru dan siswa dinilai untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan kategori: sangat baik ($\geq 80\%$), baik (60-79%), cukup (40-59%), kurang (21-39%), dan sangat kurang ($< 20\%$).

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif, dan hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P adalah persentase keterlaksanaan aktivitas, F adalah frekuensi kejadian yang diamati, dan N adalah jumlah item yang diamati. Sedangkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dianalisis menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP adalah nilai persentase, R adalah skor yang diperoleh peserta didik, dan SM adalah skor maksimal.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi tiga indikator utama, yaitu: (1) tingkat keterlaksanaan aktivitas guru mencapai minimal 80%, yang masuk kategori sangat baik; (2) tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran minimal 80%, juga termasuk kategori sangat baik; dan (3) rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis teks deskriptif mencapai paling sedikit 80%, yang dikategorikan sangat kreatif.

Melalui tahapan-tahapan sistematis dan indikator yang telah ditetapkan tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis teks deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Sidokare 3 Sidoarjo dalam kegiatan menulis teks deskriptif dengan komik edukatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan meliputi aktivitas guru selama pembelajaran, keaktifan siswa, serta perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Sebelum penerapan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah, terlihat dari kesulitan mereka dalam mengembangkan ide, keterbatasan kosakata, dan ketidaktepatan dalam menyusun teks deskriptif sesuai struktur yang benar. Berdasarkan hasil temuan tersebut, diketahui bahwa hanya 7,69% siswa yang mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis.

Pada siklus pertama, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul, media gambar berseri, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penilaian. Media gambar berseri dimanfaatkan sebagai alat visual untuk merangsang daya imajinasi siswa sehingga dapat memudahkan mereka dalam menyusun teks deskriptif. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan pada tanggal 12 november 2025 dengan durasi 2 × 35 menit.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru mencapai 83,5% yang masuk dalam kategori sangat baik. Guru mampu mempersiapkan media pembelajaran, memandu diskusi, memberikan umpan balik, serta menjalankan pembelajaran sesuai perencanaan. Namun, masih ditemukan kendala seperti suara guru yang kurang terdengar jelas saat penyampaian materi dan penggunaan media yang belum optimal.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tergolong sangat baik dengan persentase 81%. Para siswa aktif dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menyelesaikan tugas. Meskipun begitu, beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, seperti fokus terhadap penjelasan guru yang baru mencapai 77%, serta sikap menghargai pendapat teman yang masih berada di angka 72%.

Hasil evaluasi kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 7,69%, atau hanya 25 dari 68 siswa yang memenuhi KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sehingga perbaikan dilakukan pada siklus kedua.

Pada siklus II, peneliti melakukan sejumlah perbaikan, di antaranya memperbesar ukuran media gambar berseri dan menempelkannya di papan tulis agar lebih mudah dilihat seluruh siswa. Pengelolaan kelas juga ditingkatkan, serta guru memperbaiki cara penyampaian materi dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Siklus kedua dilaksanakan pada 14 november 2025. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas guru, dengan capaian 100% di seluruh aspek yang diamati.

Guru berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, memanfaatkan media secara maksimal, serta memberikan motivasi dan penghargaan bagi siswa.

Partisipasi siswa juga meningkat hingga mencapai 93%. Mereka tampak lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Kemampuan bekerja sama, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta membuat kesimpulan meningkat, bahkan aspek keberanian menyampaikan ide dan kemampuan menyimpulkan hasil diskusi mencapai 100%.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis teks deskriptif menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal melonjak hingga mencapai 92,3%, dengan 65 dari 68 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini memberikan bukti bahwa media komik edukatif dapat mendorong kreativitas siswa saat menulis teks deskripsi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media komik edukatif berkontribusi besar terhadap peningkatan aktivitas guru, keterlibatan aktif siswa, serta kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% untuk keterlaksanaan aktivitas guru, keaktifan siswa, dan tingkat ketuntasan belajar, telah tercapai dengan baik pada pelaksanaan siklus kedua.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar komik edukatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN SIDOKARE 1 Sidoarjo dalam menulis teks deskripsi. Peningkatan signifikan tampak pada aspek keterlibatan guru, partisipasi aktif siswa, serta hasil kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada siklus pertama, penerapan media gambar berseri telah menunjukkan adanya perkembangan dalam keaktifan siswa selama pembelajaran, meskipun hasilnya belum maksimal. Beberapa kelemahan seperti ukuran media yang kurang memadai, pengelolaan kelas yang belum optimal, serta penyampaian instruksi yang masih perlu diperjelas masih menjadi kendala. Melalui proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Secara detail, pada siklus kedua, keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 100%, partisipasi siswa meningkat menjadi 93%, dan tingkat ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai 92,3%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar berseri secara tepat dapat mengaktifkan imajinasi siswa, mempermudah mereka dalam mengembangkan ide, serta meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi dengan urutan yang baik, kreatif, dan orisinal.

Salah satu keunggulan dari penelitian ini adalah Di sisi lain, media komik edukatif berfungsi sebagai sarana visual yang dapat merangsang imajinasi, memperluas perbendaharaan kosakata, serta membantu siswa dalam menyusun teks secara terstruktur dan runtut.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media visual tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman, menyenangkan, interaktif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penerapan media komik edukatif dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa dalam menulis teks deskriptif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi guru sekolah dasar dalam menentukan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai inovasi yang dapat diterapkan pada materi pelajaran lain atau di kelas yang berbeda, guna meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta kemampuan menulis siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A. (2020). Pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Gustaf, A., dkk. (2021). Pengaruh lingkungan belajar terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Indonesia*.
- Hapsari, R. (2019). Media pembelajaran visual untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Hendri, M. (2022). Penerapan media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Indriyani, V. L. P. (2024). Efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, S., Nuraini, D., & Putra, A. (2018). Faktor penyebab rendahnya minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*.
- UNESCO. (2021). *Global Literacy Index Report*. UNESCO Publishing.
- Wijayanti, N. (2020). Tingkat minat baca siswa Indonesia dalam perspektif pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan Nasional*.