

THE DEVELOPMENT OF LITERACY LEARNING MEDIA OF ILLUSTRATED STORY BASED ON ANDROID E-BOOK TOWARD READING INTEREST OF THIRD GRADE STUDENTS

by Santos santo

Submission date: 17-Mar-2024 03:46PM (UTC+0700)

Submission ID: 2322393385

File name: Jurnal_5_Santoso.pdf (249.91K)

Word count: 3153

Character count: 19762



THE DEVELOPMENT OF LITERACY LEARNING MEDIA OF ILLUSTRATED STORY
BASED ON ANDROID E-BOOK TOWARD READING INTEREST OF THIRD GRADE
STUDENTS

Ahmad Syukri Endiawan¹, Irfai Fathurohman², Santoso³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

¹endiawan12@gmail.com, ²irfai.fathurohman@umk.ac.id, ³santoso@umk.ac.id

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI CERGAM BERBASIS
E-BOOK ANDROID TERHADAP MINAT BACA SISWA KELAS III SD**

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Submitted:
29 Juli 2020
29th July 2020

Accepted:
30 Agustus 2020
30th August 2020

Published:
02 September 2020
2nd September 2020

Abstract: This study aims to develop literacy of **5** illustrated story based on android e-book and find out the improvement of students' reading interest on the theme of love plant and animals, sub-one the benefits of plants on human life, especially in the third grade of elementary school Terangmas Undaan Kudus. The final product was in form of learning media. The research method used was media development with a qualitative approach, Quasi Experimental Design and Nonequivalent Control Group design. This research was conducted at Terangmas Elementary School as the experimental class and Medini elementary school as the control class. The findings showed that the sig. Levene's Test for Equality of Variances of 0.206 because the significance was more than 0.05 or can be served 0.206 < 0.05. Then it can be concluded that data varians between experimental groups and control groups were equally homogeneous. Then based on the table above, it also was known that value sig.(2 tailed) t-test for Equality of Means of 0.000 < 0.005. The results concluded that H_0 was rejected and H_a was received. Therefore, there were significant differences between the average reading interests of experimental class and control class.

Keywords: media development, literation of illustrated story, android e-book, reading interest

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan literasi cergam berbasis e-book serta mengetahui peningkatan minat baca siswa pada tema **2** menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, khususn **2** pada kelas III SD Terangmas Undaan Kudus. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pengembangan media dengan pendekatan kualitatif dengan metode Quasi Experimental Design dan Nonequivalent Control Group. Penelitian ini dilaksanakan di SD Terangmas sebagai kelas eksperimen dan SD 2 Medini sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances sebesar 0.206. Karena signifikansi tersebut lebih dari 0.05 atau bisa disajikan dengan 0,206 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama (homogen). Selanjutnya berdasarkan tabel di atas juga diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) t-test for Equality of Means sebesar 0.000 < 0.005. Hasil tersebut disimpulkan bahwa H_0 diolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat membaca siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci: pengembangan media, literasi cergam, e-book android, minat baca

CITATION

Endiawan, A.S., Fathurohman, I., & Santoso. (2020). The Development of Literacy Learning Media of Illustrated Story Based on Android E-Book toward Reading Interest of Third Grade Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 564-570. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v9i4.7994>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang mendasar kita tanamkan kepada peserta didik dalam literasi belajar yang meliputi: membaca, menulis dan berhitung. Dalam undang-undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang sistem Perbukuan, pada pasal 4 butir c, mengatakan bahwa tujuan penyelenggaraan sistem perbukuan adalah untuk menumbuhkembangkan budaya literasi seluruh Warga Negara Indonesia. Dalam hal ini maka diharapkan budaya literasi diterapkan sampai kepada sekolah dasar yang menjadi dasar awal proses pembelajaran terutama pada kelas awal.

Pendidikan di era global seperti ini merupakan kebutuhan yang sangat menentukan bagi masa depan seseorang. Tanpa melalui proses pendidikan yang baik sulit akhirnya seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan yang sekarang ini. Bahkan pendidikan tidak saja penting bagi kehidupan orang per orang tetapi juga sangat penting bagi kehidupan di lingkungan sekitar kita. Pada abad 21, literasi dasar (sains, matematika, membaca dan teknologi) harus dikuasai. Demikian pula kecakapan dalam komunikasi membaca kolaborasi di lingkungan sekitar kita.

Membaca menduduki posisi serta peran yang sangat penting dalam pembiasaan literasi. Terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca juga sebuah jembatan bagi setiap orang yang berkeinginan mencapai kemajuan dan kesuksesan. Baik di lingkungan dunia pendidikan maupun dunia pekerjaan. Oleh karena itu para pakar sepakat bahwa kemahiran membaca (*reading literacy*) merupakan persyaratan mutlak bagi setiap insan yang ingin memperoleh kemajuan.

Saat ini pemerintah Kabupaten Kudus melalui Disdikpora mencanangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan mengadakan lomba

perpustakaan sekolah rutin tiap tahun melalui seleksi tingkat kecamatan, dengan adanya lomba tersebut diharapkan siswa pada tingkat sekolah dasar mempunyai minat membaca, namun belum secara keseluruhan terlaksana karena hanya diikuti oleh sekolah-tunjukan yang mempunyai perpustakaan lengkap saja. Kondisi riil yang dihadapi pada UPT Pendidikan Kecamatan Undaan juga mengadakan lomba bercerita budaya kudu diharapkan siswa mengetahui kebudayaan yang ada di Kudus. Serta di SD Terangmas juga diadakan gerakan membaca 15 menit buku nonteks sebelum pelajaran dimulai juga bagian dari gerakan literasi sekolah, namun siswa kurang memanfaatkan kegiatan tersebut dengan baik harus menunggu guru memerintah siswa untuk membaca. Hal ini yang menjadikan siswa kurang kesadaran dan minat dalam membaca.

Rendahnya tingkat literasi di Indonesia dikarenakan banyak hal. Salah satunya adalah penggunaan teknologi yang kurang bijaksana. Masyarakat Indonesia banyak yang terlena akan kecanggihan teknologi masa kini. Padahal sebenarnya kegiatan membaca juga bisa dilaksanakan melalui *gadget* dengan adanya teknologi *e-book*. Minat baca yang rendah merupakan masalah yang serius bagi Bangsa Indonesia, karena melalui buku kita dapat mengetahui berbagai informasi dan melatih otak untuk berpikir secara kritis sehingga dapat melahirkan masyarakat yang cerdas. Mengingat betapa rendahnya minat baca di Indonesia, sudah menjadi tanggung jawab kita untuk mengubahnya. Kebiasaan membaca timbul dari didikan lingkungan terdekat, yaitu lingkungan keluarga. Orang tua baiknya mengalokasikan waktu khusus untuk membaca secara konsisten agar anak terbiasa untuk membaca.

KAJIAN TEORETIS

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran

digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar

kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Sadiman, 2010:6). Suwito (Arikunto, 2012:45) memberi batasan media pembelajaran sebagai berikut: media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan.

Kosasih (2014: 10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Literasi yang dalam bahasa inggrisnya literacy berasal dari bahasa Latin yaitu litera (huruf) sering diartikan sebagai keaksaraan. Jika dilihat dari makna hurufiah literasi berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Seringkali orang yang bisa membaca dan menulis disebut literat, sedangkan orang yang tidak bisa membaca dan menulis disebut iliterat atau buta aksara.

Harsiyati dan Priyatni (2017:1-2) Literasi membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, merefleksi bacaan tertulis untuk mencapai tujuan sesuai keperluan, mengembangkan pengetahuan dan potensi serta berpartisipasi dalam masyarakat. Literasi membaca diukur dalam hubungannya dengan (1) format bacaan narasi, eksposisi, dan argumentasi, formulir, tabel, atau bagan. (2) tingkat berfikir dalam proses membaca mencakup kegiatan mencari informasi, membentuk pemahaman yang luas dari teks, mengiteprestasikan, mengevaluasi (konten, bentuk dan cirinya). (3) konteks kutipan dan tujuan pemilihan kutipan.

Martin (2006:154) Literasi digital akan mencakup beberapa elemen diantaranya: (1) Literasi digital melibatkan kemampuan untuk melakukan tindakan yang berhasil dalam situasi kehidupan, yang mungkin termasuk pekerjaan, belajar, bersantai dan aspek lain dari kehidupan

sehari-hari, (2) Literasi digital untuk individu akan bervariasi sesuai dengan bidangnya masing-masin dalam situasi kehidupan, juga menjadi proses berkelanjutan yang berkembang, (3) Literasi digital lebih luas dari pada literasi TIK dan akan mencakup elemen-elemen yang diambil dari beberapa literasi seperti informasi melek huruf, literasi medi dan visual, (4) Literasi digital akan memperoleh dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas pribadi, dan akan mencakup kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi digital tindakan dalam solusi penggunaan, dan kemampuan untuk merefleksi pengembangan literasi digital.

Muttohar (2017:4) Media cerita bergambar dapat menirukan suatu objek dimana objek tersebut menjadi perilaku cerita dalam suatu kegiatan atau kejadian. Klasifikasi media pembelajaran mempunyai karakteristik yang dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman atau sesuai dengan tingkat hirarki belajar. Media pembelajaran cerita bergambar berupa teks dan gambar membantu menyampaikan pembelajaran untuk siswa di Sekolah Dasar.

Yusminar (2014:34-39) mengemukakan bahwa e-book adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya. Alat baca e-book dapat merupakan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan pada komputer misalnya Read dari Microsoft yang dapat diunduh gratis atau pada telepon pintar.

Menurut Buchori (2018:5) media pembelajaran android yang dapat dipilih sesuai dengan karakteristik geomteri adalah media android menggunakan Augmented Reality. Dikarenakan Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda virtual dua dimensi dan tiga dimensi menjadi sebuah tiga dimensi nyata di lingkungan kita dan memproyeksikan benda-benda virtual secara real time dengan ponsel android. Mendefinisikan teknologi AR atau dapat disebut juga sebagai Realitis Tertambah merupakan integritas elemen digital yang ditambahkan ke dalam dunia nyata secara langsung

(data real world) dan mengikuti keadaan lingkungan yang ada di dunia nyata serta dapat diterapkan pada perangkat mobile.

Slameto (2010:57) mengatakan bahwa minat baca adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan

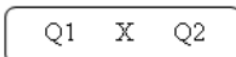
terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yang berbeda yaitu di SD Terangmas dan SD 2 Medini Undaan Kudus tahun ajaran 2020/2021 mulai dari 15 Juli 2020 sampai dengan 25 Juli 2020, peneliti menggunakan pengembangan media dengan pendekatan kualitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dan *Nonequivalent Control Group*.

Sugiyono(2018:303) Dalam penelitian pengembangan eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan

sebelum dan sesudah memakai sistem yang baru (*before-after*) atau dengan membandingkan kedua kelompok dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. SD Terangmas sebagai kelas eksperimen sejumlah 24 siswa dengan menggunakan media pembelajaran literasi cergam berbasis *e-book* android dan SD 2 Medini sebagai kelas kontrol sejumlah 26 siswa menggunakan pembelajaran lama seperti yang biasa dilakukan.



Gambar 1 Desain *One-Group Pre-Test Post-Test Design*

Keterangan:

- Q1 : nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan pada kelas kontrol)
Q2 : nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen)

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan angket minat baca, dokumentasi dan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji-t setelah dilakukan uji prasyarat

data yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas juga uji *independent sample tes* untuk mengetahui perbedaan rerata pada minat baca siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol perhitungan analisis yang dilakukan peneliti menggunakan SPSS 19.

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata minat membaca siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

H_a : ada perbedaan rata-rata minat membaca siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan kedua dilakukan pembelajaran, serta pertemuan ketiga untuk pembelajaran dan *posttest*. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu tema 2 menyanggati tumbuhan dan hewan sub tema

1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pengembangan literasi cergam berbasis *e-book* android, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran yang biasa

dilakukan oleh guru kelas. Berikut disajikan hasil uji normalitas yang dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji independent sampel *t-test*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Adapun data yang digunakan yakni perolehan skor angket

minat membaca kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut disajikan perolehan hasil uji normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menggunakan SPSS 19.

Tabel 1. Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kelompok eksperimen
N		24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	10.46
	Std. Deviation	1.587
Most Extreme Differences	Absolute	.251
	Positive	.166
	Negative	-.251
Kolmogorov-Smirnov Z		1.229
Asymp. Sig. (2-tailed)		.097

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig. 0.97. Adapun signifikasinya > 0.05 maka bisa disebut data berdistribusi normal.

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai sig 0.97 > 0,05. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kelompok kontrol
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	8.62
	Std. Deviation	1.577
Most Extreme Differences	Absolute	.229
	Positive	.229
	Negative	-.153
Kolmogorov-Smirnov Z		1.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.132

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,132. Adapun signifikasinya > 0,05 maka bisa disebut data berdistribusi normal. Hasil perhitungan diketahui bahwa nilai sig 0,132 > 0,05. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data untuk kelompok kontrol berdistribusi normal.

Setelah mengumpulkan data kemudian dilakukan pengolahan data. Data yang diperoleh kemudian dilakukan pengujian perbedaan rata rata dengan menggunakan statistik inferensial yakni uji independent sampel *t-test*. Sebelumnya dilakukan perumusan hipotesis terlebih dahulu sebagaimana berikut.

Tabel 3. Statistik Dreskriptif

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	24	10.458	1.5874	.3240
Kontrol	26	8.615	1.5768	.3092

Berdasarkan tabel output *group statistics* di atas diketahui hasil perhitungan minat membaca untuk kelompok eksperimen diikuti sebanyak 24 siswa. Sedangkan untuk kelompok kontrol diikuti sebanyak 26 siswa. Perolehan skor rata-rata untuk kelompok eksperimen sebesar 10.458 dan rata-rata kelompok kontrol memperoleh sebesar 8.615.

Sehingga dapat diketahui secara deskriptif statistik dapat disimpulkan terjadi perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya untuk mengetahui hasil signifikansi perolehan skor minat membaca anak maka dilakukan uji independent sampel *t-test*. Sebagaimana telah dihitung menggunakan SPSS 19 memperoleh hasil berikut:

Tabel 4. Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat membaca	Equal variances assumed	.206	.652	4.116	48	.000	1.8429	.4478	.9426	2.7433
	Equal variances not assumed			4.115	47.627	.000	1.8429	.4479	.9422	2.7437

14

Tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances sebesar 0.206. Karena signifikansi tersebut lebih dari 0.05 atau bisa disajikan dengan $0.206 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa varian data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama (homogen). Selanjutnya berdasarkan tabel di atas

juga diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) t-test for Equality of Means sebesar $0.000 < 0.005$. Hasil tersebut disimpulkan bahwa H_0 diolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat membaca siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan terdapat perbedaan antara pembelajaran menggunakan pengembangan media literasi cergam berbasis e-book android dengan pembelajaran yang biasa dilakukan. Kelas eksperimen lebih meningkatkan minat baca siswa dari pada yang ada di kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil Levene's Test for Equality of Variances sebesar 0.206. Karena signifikansi tersebut lebih dari 0,05 atau bisa disajikan dengan $0.206 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa varian data antara kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol adalah sama (homogen). Selanjutnya berdasarkan tabel di atas juga diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) t-test for Equality of Means sebesar $0.000 < 0.005$. Hasil tersebut disimpulkan bahwa H_0 diolak dan H_a diterima.

Dengan demikian pemanfaatan tablet dan handphon yang diberikan pengembangan literasi cergam e-book android menjadi lebih menarik bagi siswa, juga siswa merasa senang dan tertarik untuk membaca cerita bergambar terlebih cerita tersebut disajikan dalam animasi gambar bergerak.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd dan Dr. Santoso, M.Pd (Universitas Muria Kudus), Kholid, M.Pd (SD 2 Medini), Isomuddin, S.Pd (SD Terangmas siswa

kelas III SD 2 Medini dan SD Terangmas, serta pihak-pihak yang telah memberikan saran dan masukan selama berlangsungnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Buchori. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*,(1), 42-54.
- Harsiati, T., & Priyatni, E. (2017). Karakteristik Tes Literasi Membaca pada Programme for International Student Assessment (PISA). *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 1(2), 1-11.
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Martin. (2006). *A European Framework for Digital Literacy*. Eropa: University of Glasgow
- Muttohar., Purbasari, I., & Fajrie, N. (2015). Revitalisasi Budaya Lokal Kota Kudus dalam Pengembangan Bahan Ajar di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1).
- Sadiman, Arif S., Dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Yusminar. (2014). *E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta*. Jakarta: Al-Maktabah

THE DEVELOPMENT OF LITERACY LEARNING MEDIA OF ILLUSTRATED STORY BASED ON ANDROID E-BOOK TOWARD READING INTEREST OF THIRD GRADE STUDENTS

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

31%

INTERNET SOURCES

22%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.kompasiana.com Internet Source	4%
2	admin.ebimta.com Internet Source	3%
3	www.scribd.com Internet Source	2%
4	i-rpp.com Internet Source	2%
5	Ahmad Syukri Endiawan, Irfai Fathurohman, Santoso. "Development Design Technology Comic Literacy Android Based E-book", <i>Journal of Physics: Conference Series</i> , 2021 Publication	2%
6	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	2%
7	radarkudus.jawapos.com Internet Source	2%

8	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
9	repositori.usu.ac.id Internet Source	2%
10	widyasari-press.com Internet Source	2%
11	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	2%
12	docplayer.info Internet Source	2%
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
14	Submitted to IAIN Ambon Student Paper	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

THE DEVELOPMENT OF LITERACY LEARNING MEDIA OF ILLUSTRATED STORY BASED ON ANDROID E-BOOK TOWARD READING INTEREST OF THIRD GRADE STUDENTS

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
