

KREAKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PENCEGAHAN PERUNDUNGAN DENGAN PIXTON

Angela Putri Rizka Sabarudin¹, Candra Utama^{2*}, Elly Fithriyanasari³

^{1,2} PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³ SDN Kauman 1, Jl. Kauman No.1, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: candra.utama.pasca@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i32024p209-216

Kata kunci

keaktivitas
Pixton
kemampuan bercerita

Abstrak

Penggunaan teknologi seperti Pixton dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan alat dan platform yang memadai bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka secara lebih mendalam dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memperoleh materi pencegahan bullying dalam bahasa Indonesia melalui penggunaan Pixton. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, analisis data kuantitatif, dan statistik deskriptif untuk mengukur efektivitas Pixton dalam meningkatkan kreativitas siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat mengungkapkan ide mereka melalui bercerita dengan sangat baik, yang terbukti dari skor 96 persen dalam kategori sangat baik. Selain itu, mereka juga mampu menciptakan karya dengan baik, dengan skor 84 persen dalam kategori baik. Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa siswa dapat membuat cerita dan melakukan tindakan untuk mencegah perundungan, dengan skor 65 persen dalam kategori cukup baik. Mereka juga diberikan kebebasan dalam menggunakan imajinasinya untuk memecahkan masalah, dengan skor 70 persen dalam kategori cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa Pixton tidak hanya meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam mengekspresikan diri, tetapi juga dalam memahami dan mengatasi masalah sosial seperti bullying. Oleh karena itu, media Pixton dapat dikatakan sangat efektif dalam membantu siswa menjadi lebih kreatif ketika mempelajari tentang perundungan dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan sosial di masa depan.

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya membantu siswa mengembangkan pemikiran kreatif dan kemampuan ekspresi diri mereka, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam mengenai tata bahasa dan kosa kata. Melalui berbagai kegiatan seperti menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan, siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyampaikan ide-ide mereka. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam memperkuat pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai ini merupakan dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia, sehingga penting untuk ditanamkan sejak dini (Agustina, 2017). Dengan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila, siswa tidak hanya belajar berkomunikasi dengan baik, tetapi juga mengembangkan sikap toleransi, keadilan, dan semangat kebersamaan yang esensial bagi kohesi sosial dan pembangunan bangsa. Melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai luhur tersebut, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang cerdas, bermoral, dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara.

Pancasila bukan hanya suatu sistem prinsip moral; ini juga merupakan pandangan hidup yang menggabungkan cara berpikir dan berperilaku kreatif. Profil Siswa Pancasila yang menjadi

landasan pendidikan Indonesia menyatakan bahwa siswa harus mampu menggunakan kreativitas untuk mengatasi permasalahan sosial seperti perundungan serta kendala lain yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2020).

Indikator berpikir kreatif mencakup empat aspek utama: kelancaran (*fluence*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, menunjukkan produktivitas pikiran yang tinggi. Fleksibilitas mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam, menunjukkan adaptabilitas dan keberagaman dalam berpikir. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau yang belum ada sebelumnya, mencerminkan inovasi dan kreativitas individu. Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan atau menambahkan ide-ide hingga menjadi lebih rinci atau detail, menunjukkan kemampuan untuk memperdalam dan memperluas konsep yang ada (Nurjan, 2018). Indikator-indikator ini sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif, yang esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi perundungan. Melalui pengembangan indikator berpikir kreatif, siswa diharapkan dapat menghadapi berbagai tantangan sosial dengan lebih efektif dan inovatif.

Oleh karena itu, berpikir kreatif sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan memahami dan menerapkan indikator-indikator berpikir kreatif, siswa tidak hanya belajar berkomunikasi dengan baik, tetapi juga mengembangkan sikap toleransi, keadilan, dan semangat kebersamaan yang esensial bagi kohesi sosial dan pembangunan bangsa. Pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila dan indikator berpikir kreatif akan menghasilkan generasi yang mampu berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara.

Penindasan di kalangan siswa adalah masalah serius yang perlu dicegah dengan cara baru (Puspitasari, 2023). Dalam situasi ini, mendorong siswa untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui tulisan atau komik sebagai cara menghentikan perundungan dapat dicapai dengan bantuan teknologi pendukung pembelajaran seperti Pixton. Menurut penelitian terbaru, memasukkan teknologi ke dalam pengajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan kapasitas berpikir kreatif mereka (Purba & Saragih, 2023). Namun, masih terdapat kekurangan penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara kapasitas siswa dalam mengatasi perundungan dan penerapan Pixton dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Pixton sebagai alat untuk menyelidiki seberapa kreatif siswa kelas lima sekolah dasar dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks pencegahan perundungan. Penggunaan Pixton dalam pengajaran Bahasa Indonesia merupakan variabel independen dalam penelitian ini, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri melalui tulisan atau komik sebagai sarana untuk melawan bullying merupakan variabel dependen. Menggunakan Profil Siswa Pancasila dan kajian terkini penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Sumaryamti, 2023), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penciptaan teknik pengajaran yang efisien yang akan menumbuhkan kreativitas siswa dan menghentikan perundungan di kelas.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upayanya untuk menjembatani kesenjangan dalam literatur yang ada mengenai penggunaan teknologi pendidikan untuk menangani masalah sosial di lingkungan sekolah. Dengan mengeksplorasi efektivitas Pixton dalam meningkatkan kreativitas siswa sekaligus menurunkan insiden perundungan, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika perundungan di sekolah dasar tetapi juga

menawarkan solusi praktis yang dapat diimplementasikan oleh pendidik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan holistik, yang mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter berbasis Pancasila.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, teknik analisis data kuantitatif, dan pendekatan statistik deskriptif yang menggunakan teknik persentase (%). Berbentuk non tes dengan menggunakan lembar observasi Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang terkumpul tanpa bermaksud melakukan generalisasi. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk praktik terbaik. Menurut Rahayu (2019), praktik terbaik merujuk pada pendekatan optimal yang diambil oleh pendidik atau tim untuk menyelesaikan tugas secara efektif. Menurut penelitian ini, penerapan model pembelajaran di kelas dianggap sebagai cara terbaik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kauman 1 Kota Malang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 – 27 Maret 2024. Subyek penelitian adalah dua belas laki-laki dan enam belas perempuan yang berjumlah dua puluh delapan siswa kelas 5B. Penelitian ini melihat bagaimana kreatifnya siswa kelas 5B SDN Kauman 1 Kota Malang menggunakan kemampuan berbahasa Indonesianya untuk belajar tentang pencegahan bullying pada tahun ajaran 2023–2024. Lembar observasi kreativitas siswa dengan model PJBL berbantuan pixton media menjadi metodologi penelitian ini. Teknis analisis data yang digunakan menurut (Auliya & N, 2020) menyatakan rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Keterangan

P = persentase

$\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum y$ = skor maksimal

Untuk menentukan keberhasilan lembar observasi diolah dengan kriteria mengacu hasil penelitian (Rosadi, 2014) sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria lembar pengamatan kreativitas peserta didik

No	Prosentase	Kriteria
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	65-79	Cukup baik
4.	55-64	Kurang baik
5.	0-54	Sangat kurang baik

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Media Pembelajaran Pixton

Pixton merupakan platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat komik interaktif dengan mudah. Dirancang untuk mendukung pembelajaran kreatif, Pixton menyediakan berbagai alat dan fitur yang memudahkan siswa dan guru dalam membuat cerita bergambar tanpa memerlukan keahlian khusus dalam menggambar. Pixton menawarkan berbagai

template, karakter, latar belakang, dan elemen grafis lainnya yang dapat disesuaikan untuk membuat komik yang menarik dan informatif.

Penggunaan Pixton dalam pembelajaran: (1) Pixton memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka melalui komik, mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Siswa dapat membuat cerita yang kompleks dan menarik, yang membantu dalam pengembangan keterampilan menulis dan naratif (Smith & Abrams, 2018); (2) Platform ini mendukung kerja kelompok, di mana siswa dapat berkolaborasi untuk membuat komik bersama. Ini meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama di antara siswa (Johnson, 2019); (3) Pixton dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, Sejarah, Sains, dan lain-lain. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat membuat komik yang menggambarkan cerita rakyat, proses sosial, atau bahkan konsep tata bahasa (Haryanto, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu tentang Pixton: (1) Sebuah studi oleh Martin dan Sumpter (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Pixton dalam kelas meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka merasa lebih terlibat dan antusias dalam tugas-tugas yang melibatkan pembuatan komik dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional; (2) Penelitian oleh Garza dan Smith (2019) menemukan bahwa Pixton membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital. Siswa belajar bagaimana menggunakan alat digital untuk menciptakan konten, memahami konsep desain, dan berpikir kritis tentang cara menyampaikan informasi secara visual; (3) Menurut studi yang dilakukan oleh Rachmawati (2022), penggunaan Pixton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naratif dan mengembangkan kosa kata. Siswa yang menggunakan Pixton menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan keterampilan menulis dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Cara menggunakan Pixton: (1) Pendaftaran dan Akses: Guru dan siswa perlu mendaftar di Pixton. Platform ini sering kali tersedia melalui langganan sekolah atau bisa diakses secara individu; (2) Pilih Template: Pixton menyediakan berbagai template komik yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan; (3) Sesuaikan Karakter dan Latar: Pengguna dapat memilih dan menyesuaikan karakter, latar belakang, dan elemen cerita lainnya; (4) Tambahkan Teks dan Dialog: Siswa dapat menambahkan teks, dialog, dan keterangan untuk mengembangkan alur cerita; dan (5) Publikasikan dan Bagikan: Setelah selesai, komik dapat dipublikasikan di platform Pixton dan dibagikan dengan guru atau teman sekelas.

3.2. Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pencegahan Perundungan Berbantuan Pixton pada Peserta didik kelas 5B SDN Kauman 1 Kota Malang

3.2.1. Pertemuan pertama

Kegiatan pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama pukul 09.50 hingga 11.35 WIB. Ketika kegiatan dimulai, peneliti memasuki kelas 5B, mengucapkan salam, dan mengajak seluruh siswa untuk berdoa bersama (Nugraheni, 2020). Setelah itu, dilakukan presensi untuk mencatat kehadiran siswa, diikuti dengan penilaian harian. Peneliti juga menyempatkan diri menanyakan perasaan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, dilanjutkan dengan membuat kesepakatan kelas yang bertujuan menjaga ketertiban dan fokus selama proses pembelajaran (Suryani, 2019). Selanjutnya, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu agar siswa memahami apa yang akan dicapai (Arifin, 2018).

Pada kegiatan inti, peneliti memaparkan penjelasan mengenai masalah perundungan serta cara pencegahannya melalui tayangan slide PowerPoint. Materi yang disampaikan meliputi definisi perundungan, jenis-jenis perundungan, serta solusi atau tanggapan yang bisa dilakukan

saat menghadapi perundungan (Setyawan, 2021). Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan pengamatan siswa terhadap penjelasan peneliti mengenai gambaran umum proyek membuat komik. Peneliti kemudian mengarahkan siswa dalam merancang desain proyek pencegahan perundungan. Para siswa diberikan username dan link kelas Pixton oleh peneliti, serta dibuatkan jadwal pelaksanaan proyek. Pada pertemuan pertama ini, siswa diharapkan bisa menyelesaikan tahap perancangan desain proyek, sementara tahap akhir pembuatan karya komik dengan menggunakan Pixton akan diselesaikan pada pertemuan kedua (Wibowo, 2022).

Kegiatan di pertemuan pertama ini diakhiri dengan sesi penutupan. Peneliti bersama siswa melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan capaian pembelajaran yang diharapkan (Putri, 2019). Peneliti kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk memulai pengerjaan komik yang akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Akhirnya, peneliti dan siswa melakukan refleksi singkat tentang proses pembelajaran yang telah dilalui, diakhiri dengan salam penutup (Susanto, 2020).

3.2.2. Pertemuan kedua

Pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua dimulai pukul 09.30-11.35 WIB. Pada pertemuan kedua ini melanjutkan pertemuan pertama dengan melakukan praktek. Seperti pertemuan sebelumnya kegiatan awal peneliti melakukan salam, mengkondisikan kelas, doa bersama dilanjutkan melakukan presensi. Kemudian mengulas kembali materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini, peserta didik ada yang sudah menyicil membuat komik ada yang belum. Untuk peserta didik yang sudah diarahkan untuk melanjutkan dan mengembangkan ide yang dimiliki. Untuk peserta didik yang belum diarahkan untuk membuat avatar terlebih dahulu kemudian melanjutkan membuat cerita dengan ide yang ia kembangkan. 25 menit sebelum pembelajaran berakhir. Peserta didik selesai membuat karya komik pencegahan perundungan. Kemudian guru menampilkan hasil karya peserta didik.

Kegiatan akhir pada pertemuan ketiga ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan guru seni budaya melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta melakukan kegiatan evaluasi serta apresiasi mengenai hasil karya siswa dalam membuat komik. Kemudian, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

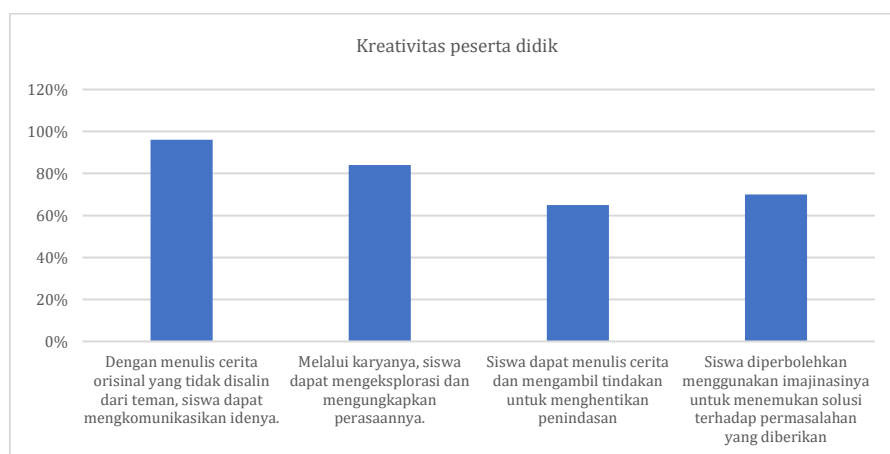
3.3. Kreativitas Peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pencegahan perundungan berbantuan Pixton

Komik yang dibuat siswa secara individu menggunakan aplikasi pixton menunjukkan kreativitas siswa. Nilai dan standar yang dituangkan dalam rubrik penilaian kreativitas digunakan untuk mengevaluasi kreativitas. Pada titik ini, tujuan dari latihan ini adalah untuk melihat bagaimana daya cipta siswa diterjemahkan ke dalam karya komik "pencegahan intimidasi". Hasil pengamatan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil pengamatan kreativitas peserta didik

No	Kreativitas	Persentase skor	Kriteria
1	Dengan menulis cerita orisinal yang tidak disalin dari teman, siswa dapat mengkomunikasikan idenya.	96%	Sangat baik
2	Melalui karyanya, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan perasaannya.	84%	Baik
3	Siswa dapat menulis cerita dan mengambil tindakan untuk menghentikan penindasan	65%	Cukup baik
4	Siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan	70%	Cukup baik

Dengan skor sebesar 96% dengan kategori sangat baik, terlihat dari hasil observasi pada tabel 2 di atas bahwa siswa mampu mengungkapkan idenya melalui tulisan cerita yang ditulisnya tanpa meniru teman-temannya, Siswa dapat menyelidiki dan mengkomunikasikan ide melalui karyanya, yang memperoleh skor 84% dengan kategori baik, Siswa mampu menghasilkan narasi dan tindakan yang bertujuan untuk menghentikan perundungan, dan 65% di antaranya masuk dalam kategori “cukup baik”, dan siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan; sebagai hasilnya, mereka menerima persentase 70%, atau cukup baik. Dari data diatas apabila disajikan dalam bentuk grafik disajikan sesuai dengan Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Persentase kreativitas siswa

Dari Gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa media pixton dapat meningkatkan dan menjadikan peserta didik lebih kreatif. Hal tersebut diketahui dari hasil pengamatan bahwa ketika proses pembelajaran peserta didik:

- (1) Dengan menceritakan cerita orisinal, siswa dapat mengkomunikasikan idenya tanpa meniru karya orang lain. Manusia menggunakan kreativitasnya untuk memecahkan berbagai permasalahan, dan proses ini menghasilkan ide. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa sampai pada kesimpulan mereka sendiri tanpa bantuan teman atau guru. Hal ini juga terlihat dari lembar observasi yang menunjukkan 96% kriteria sangat baik.
- (2) Melalui karyanya, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan ide dan perasaannya. Dengan persentase hasil 84% yang tergolong **baik**, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan idenya dengan baik pada indikator ini. Siswa dapat membuat cerita dengan minimal dua latar belakang, tiga karakter, dan tiga variasi pose tubuh menggunakan aplikasi Pixton.
- (3) Siswa dapat menulis aksi dan cerita tentang cara menghentikan penindasan. Siswa mendapat persentase cukup baik sebesar 65% pada indikator ini. Meskipun beberapa siswa mampu mengemukakan cerita dan mengambil tindakan untuk menghentikan penindasan, siswa lainnya hanya menciptakan cerita dan tidak memiliki strategi anti-penindasan.

Siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Indikator ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan masalah dengan persentase 70% yang merupakan kriteria **cukup baik**. Mayoritas dari mereka menawarkan solusi dengan mengungkapkan penyesalan kepada para korban bullying.

4. Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menggunakan media Pixton untuk meningkatkan kreativitas siswa saat belajar bahasa Indonesia, penelitian menyimpulkan bahwa media ini dapat

melakukan hal tersebut. Materi pencegahan penindasan mendukung klaim ini. Temuan observasi yang konsisten dengan penanda kreativitas siswa menunjukkan bahwa siswa dapat mengkomunikasikan idenya secara efektif melalui penciptaan cerita orisinal tanpa menirunya. Mereka memperoleh skor 96% yang masuk dalam kategori **sangat baik**, Siswa dapat menyelidiki dan mengkomunikasikan ide melalui karyanya, yang memperoleh skor 84% dengan kategori **baik**, Siswa mampu menghasilkan narasi dan tindakan yang bertujuan untuk menghen-tikan perundungan, dan 65% di antaranya masuk dalam kategori "**cukup baik**", dan siswa di-perbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan; sebagai hasilnya, mereka menerima persentase 70%, atau **cukup baik**. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media Pixton menyajikan pengganti yang layak untuk mengembangkan kreativitas dalam pengajaran bahasa Indonesia sehubungan dengan sumber daya pencegahan intimidasi. Saran untuk penelitian menggunakan media pixton terbaru yaitu agar guru dapat memotivasi siswa dan memastikan bahwa mereka nyaman dengan pelajaran yang diajarkan, mereka harus melakukan persiapan terlebih dahulu. Hal ini karena akan menjadi tantangan bagi siswa yang belum pernah menggunakan Pixton untuk membuatnya.

Daftar Rujukan

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *Aksara Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 84–99. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Arifin, Z. (2018). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Auliya, L., & N, L. (2020). the Development of Miss Ppl (Advanced Microsoft Power Point) Learning Media At Elementary School. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(4), 703. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8027>
- Garza, A., & Smith, J. (2019). Enhancing Digital Literacy through Comic Creation. *Journal of Educational Technology*, 10(2), 45-59.
- Haryanto, T. (2021). Pemanfaatan Media Komik Digital untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 26(1), 78-90.
- Johnson, K. (2019). Collaborative Learning with Digital Tools. *Education Today*, 15(3), 112-126.
- Martin, S., & Sumpter, R. (2020). Increasing Student Engagement with Pixton. *Teaching and Learning Journal*, 32(4), 97-110.
- Nugraheni, E. (2020). *Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education*, 3(1).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Purba, A., & Saragih, M. (2023). *Pengaruh Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Puspitasari, P. (2023). Mengembangkan Kesadaran Diri pada Siswa untuk Mencegah Tindak Perundungan Di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.901>
- Puspitasari, R. (2023). *Strategi Pencegahan Perundungan di Sekolah*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Putri, A. P. (2019). *Teknik Refleksi dalam Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Erlangga.
- Rachmawati, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Pixton dalam Pengajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 19(2), 123-135.
- Rahayu, S. (2019). *Kumpulan Best Practice*. Abda publisher.
- Rosadi, D. (2014). *Analisis runtun waktu dan aplikasinya dengan R. TXB*. Gadjah Mada University Press.
- Setyawan, D. (2021). *Panduan Anti Bullying untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Smith, L., & Abrams, R. (2018). Creativity and Critical Thinking in the Classroom. *Journal of Innovative Education*, 5(1), 22-35.
- Sumaryanti, D. (2023). *Teknologi dalam Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47-55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Suryani, N. (2019). *Manajemen Kelas dan Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Susanto, A. (2020). *Strategi Pembelajaran yang Efektif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Wibowo, A. (2022). *Implementasi Teknologi dalam Pendidikan Dasar*. Bandung: Alfabeta.