

ANALISIS SEMIOTIK BUKU CERITA BERGAMBAR “GAMBAR LUCU MIKA”: PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL

Chykita Gebby Nabella

Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

Email: chykitagebbynabella@gmail.com

Abstrak

Pengenalan literasi digital kepada anak sangat penting dilakukan sejak dini. Gawai memiliki fitur-fitur yang memicu tantangan sekaligus keceriaan bagi anak sehingga anak perlu mendapat pendidikan literasi digital sejak dini untuk mengajarkan anak menggunakan gawai secara bijaksana. Penelitian ini bertujuan untuk fokus pada buku cerita bergambar (*picture book*) sebagai salah satu media pendidikan yang menarik bagi anak usia dini. Buku berjudul *Gambar Lucu Mika* yang merupakan buku model nonteks yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan (Pusbuk), Kemendikbudristek, karangan Tyas Widjati sengaja dipilih dikarenakan memuat konsep dasar pendidikan literasi digital, yakni mengajarkan anak untuk bijak bermain gawai. Melalui pendekatan kualitatif dan metode analisis semiotik model Ferdinand De Saussure ditemukan bahwa kombinasi teks dan gambar ilustrasi yang merupakan pertanda (*signifier*) dapat mengandung petanda (*signified*) berupa makna asosiatif dari keduanya. Makna yang terungkap adalah adanya perbedaan makna yang mewakili perasaan dari setiap emotikon yang dikirim sebagai suatu pengetahuan dasar dalam pendidikan literasi digital. Penyelesaian konflik tanpa bantuan orang tua dalam buku cerita ini mengajarkan anak untuk mampu bertanggung jawab dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Oleh karena itu, buku cerita bergambar *Gambar Lucu Mika* dapat digunakan sebagai media pendidikan literasi digital sejak dini agar anak dapat lebih bijak dalam menggunakan gawai.

Kata Kunci : Anak, Buku Bergambar, Literasi Digital

Abstract

Introducing digital literacy to children is very important from an early age. Gadgets have features that trigger challenges as well as fun for children so that children need to receive digital literacy education from an early age to teach children to use gadgets wisely. This research aims to focus on picture books as one of the interesting educational media for early childhood. The book entitled Gambar Lucu Mika, which is a non-text model book published by Pusat Perbukuan (Pusbuk), Kemendikbudristek, by Tyas Widjati, was deliberately chosen because it contains the basic concept of digital literacy education, namely teaching children to be wise in playing gadgets. Through a qualitative approach and semiotic analysis method of Ferdinand De Saussure's model, it was found that the combination of text and illustration image which is a signifier can contain a signified in the form of associative meaning of both. The meaning revealed is the difference in meaning that represents the feelings of each emoticon sent as a basic knowledge in digital literacy education. Conflict resolution without the help of parents in this storybook teaches children to be able to take responsibility and solve their own problems. Therefore, the picture storybook Gambar Lucu Mika can be used as a medium for digital literacy education from an early age so that children can be wiser in using gadgets.

Key Words : Children, Picture Book, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Meningkatnya peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari, kita sekarang membutuhkan semacam ketahanan untuk menghadapi kemajuan teknologi yang begitu pesat, yang juga dikenal sebagai literasi digital. Literasi digital di kalangan anak-anak didefinisikan sebagai

keingintahuan, pemahaman, dan antusiasme dalam menggunakan media digital yang tersedia untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan informasi kesehatan secara bertanggung jawab dengan berinteraksi dengan orang yang lebih tua di sekitarnya [1].

Dalam konteks ini, sikap, pengetahuan, dan keterampilan juga menjadi penghalang penting bagi kesenjangan digital. Pembelajaran anak terkait literasi digital: Memiliki kemampuan untuk menggunakan saluran gawai untuk mendapatkan informasi; Memahami bahwa gambar, teks, cerita, dan video di saluran gawai memiliki kualitas minimum; Mampu mengaplikasikan gawai ke dalam ide, perasaan, kegiatan, atau lingkungan sekitar [2].

Buku Anak Bergambar (*picture book*)

Istilah "bergambar" mengacu pada buku cerita yang menyertakan ilustrasi sebagai sarana untuk memberikan pembaca sebuah cerita yang berhubungan secara konsisten, serta teks yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan cerita yang digambarkan melalui ilustrasi [3]. Media gambar memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman dan memudahkan pembaca untuk memahami cerita yang dimaksud. Buku cerita yang disebut "bergambar" adalah kumpulan teks naratif yang disajikan dalam bentuk verbal dan menyertakan ilustrasi berupa gambar [4]. Gambar atau ilustrasi dalam buku cerita bergambar merupakan dua media yang berbeda. Namun dalam buku cerita, keduanya secara bersama membentuk perpaduan.

Sebuah buku yang berisi teks dan gambar yang sangat detail, yang keduanya tidak dapat berdiri sendiri; keduanya membutuhkan buku lain untuk menyampaikan ceritanya [5]. Artinya, buku yang berisi teks dan gambar yang tidak sepenuhnya orisinal, melainkan buku yang dimaksudkan untuk dibacakan dan dipahami sebagai satu kesatuan cerita. Berbagai buku cerita bergambar adalah buku yang saling mengalami teksnya berkaitan erat, baik dari gambar atau kata-kata; keduanya saling mengatur satu sama lain untuk menyampaikan cerita [6].

Buku bergambar adalah buku yang menyampaikan ide melalui ilustrasi, seperti gambar dan teks. Kartu dan teks ini menguraikan satu kesatuan yang utuh. Keduanya menekankan bahwa buku anak-anak umumnya tidak direkomendasikan untuk pembaca muda. Teks dan ilustrasi, atau gambar, dalam buku dibuat untuk membantu anak-anak dalam memahami dan menginterpretasikan cerita. Oleh karena itu, buku bergambar yang ditulis dengan baik harus menyertakan ilustrasi yang berkualitas tinggi dan komunikatif untuk mendorong anak-anak membaca cerita. Selain itu, ketika menulis dengan kata-kata dan teks, anak-anak harus memilih bahasa yang mudah dimengerti. Teks dan ilustrasi dalam buku bergambar dimaksudkan untuk memberikan pengingat yang lembut dan perluasan subjek sehingga keduanya dapat membantu anak-anak memahami [7].

Umumnya, buku bergambar ditujukan untuk pembaca muda. Cerita dalam buku biasanya berfokus pada kehidupan sehari-hari anak-anak, atau kegiatan yang disukai dan dianggap menarik oleh anak-anak, seperti permainan, fabel, kebiasaan makan, dan makanan favorit, kisah lain yang berhubungan dengan sekolah [8].

Selain lembut dan halus, buku anak-anak juga ditulis dengan bahasa yang lembut dan memiliki ukuran huruf yang kecil agar mudah dipahami oleh pembaca usia dini [9]. Hal yang paling mencolok dalam buku cerita komik adalah gambar-gambarnya, yang biasanya lebih berwarna daripada teksnya.

Panduan moral yang biasanya diberikan adalah untuk memastikan bahwa anak-anak menjalani gaya hidup sehat, menghormati orang yang lebih tua dan guru, dan berperilaku baik terhadap satu sama lain. Banyak penelitian telah

dilakukan tentang buku sebagai media pengajaran yang efektif dalam pendidikan. Dalam penelitian terdahulu milik Tanti dan Khaerunisa sebuah karya sastra, jika dikaji menggunakan pendekatan semiotik Ferdinand De Saussure akan menghasilkan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), sekalipun mengkaji cerpen anak. Karena setiap tulisan mempunyai makna tersendiri, adapun makna yang tersirat ataupun makna tersurat. Pada cerpen anak *Ke Hutan* karya Yosep Rustandi, terdapat beberapa makna, baik makna tersirat atau makna tersurat. Makna tersebut ditelaah hingga menemukan makna yang lebih kompleks.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam buku cerita "Gambar Lucu Mika" agar dapat digunakan sebagai alat literasi digital untuk anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif. Temuan penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif. Jenis penelitian ini adalah studi literatur/media, di mana objek penelitiannya adalah buku anak-anak dengan cerita bergambar yang juga dapat digunakan sebagai bahan edukasi bagi anak usia dini [10]. Sementara itu, fokus penelitian ini ada pada buku cerita bergambar berjudul "Gambar Lucu Mika" yang merupakan karangan Tyas Widjati yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek, pada 2022.

Data berupa informasi buku yang terdiri dari teks dan ilustrasi yang dianalisis dengan menggunakan paradigma semiotika Ferdinand De Saussure. Secara singkat, analisis semiotika adalah suatu metode atau pendekatan untuk menganalisis dan memberikan pemahaman terhadap lambang-lambang yang mengandung paket lambang-lambang tertentu yang bersifat tekstual atau keilmuan [11]. Teks dalam

konteks penelitian ini merujuk pada berbagai bentuk serta sistem lambang (tanda) yang terlihat pada media buku cerita bergambar.

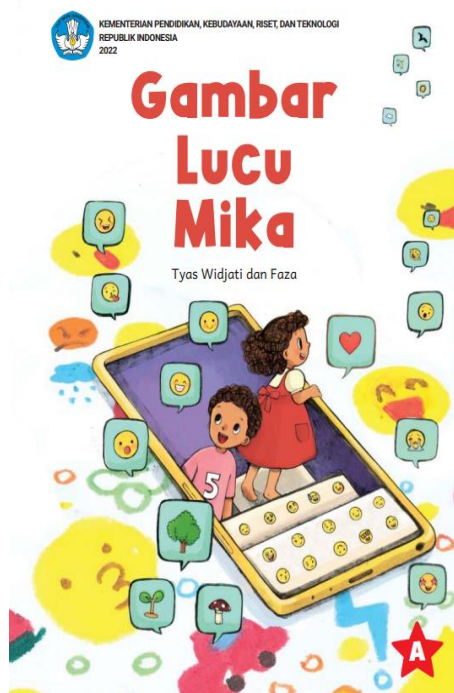
Menurut Saussure, penelitian terhadap bahasa di permukaan sama dengan penelitian terhadap sistem lambang-lambang. Saussure menggunakan metode semiologi dengan metode ilmiah yang meneliti kehidupan tanda dalam masyarakat (metode yang menyelidiki keberadaan atau penggunaan tanda dalam masyarakat umum) [12].

Secara umum, semiotika digunakan untuk memandu penelitian tentang lambang-lambang (tanda-tanda) baik dalam konteks budaya maupun alam (seperti asap dengan api). Menurut Saussure, lambang dapat dibagi menjadi dua kategori: penanda (*signifier*), yaitu konsep, dan petanda (*signified*), yaitu citra-bunyi [13].

Menunjukkan sesuatu tentang atribut fisik lambang, seperti ucapan, gambar, dan lukisan; di sisi lain, menunjukkan sesuatu tentang atribut mental lambang, seperti pemikiran asosiatif tentang lambang. Kedua jenis lambang ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Dua bagian dari sebuah bahasa adalah penanda (penanda) dan petanda (petanda). Penanda adalah fitur yang jelas, nyata, dan dapat diamati pada suatu objek. Sebaliknya, petanda adalah teori, dugaan, pemahaman, penafsiran, berdasarkan apa yang terlihat, terdengar, dan terasa pada suatu objek. Kedua unsur ini berkaitan dan menjadi hal yang paling penting [14].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil analisis dan pembahasan buku cerita bergambar dengan judul buku "Gambar Lucu Mika". Di mana pada setiap gambar dan teks memiliki penanda dan petanda yang dapat ditafsirkan menjadi sebuah makna.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 1. Kover Buku

Data 1: Kover berjudul Gambar Lucu Mika

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Gambar Lucu Mika

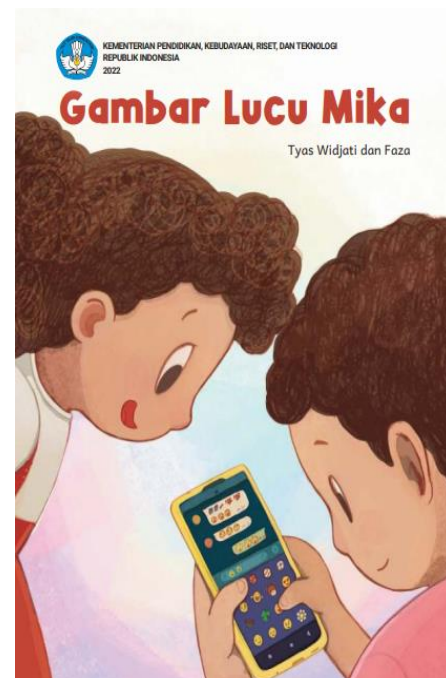
Gambar:

Terdapat gambar anak laki-laki dan perempuan yang keluar dari dalam gawai dan terlihat kagum dengan banyak emotikon yang muncul di sekitar mereka. Pada bagian dasar ada gambar seperti emotikon, tetapi digambar secara manual oleh anak-anak. Kemudian ada logo Bintang dengan huruf "A".

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi kedua anak tersebut terlihat senyum dan kagum melihat seluruh emotikon yang ada di sekitar mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik pada emotikon yang ada di dalam gawai. Mereka melihat emotiko-emotikon itu sebagai sesuatu yang seru untuk dicoba. Anak-anak yang keluar dari

dalam gawai pun menggambarkan bahwa anak-anak bisa hanyut di dalam gawai jika tidak diawasi oleh orang tua. Pada bagian dasar ada gambar anak-anak mengikuti emotikon yang dibuat dari krayon. Hal tersebut menggambarkan bahwa anak-anak suka menggambar apa yang mereka lihat lucu dan menarik.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 2. Halaman 1

Data 2: Halaman 1

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Gambar Lucu Mika

Gambar:

Terdapat gambar kedua anak yang di kover sedang melihat gawai. Anak laki-laki yang terlihat lebih tua dari anak Perempuan sedang mengetik dan mengirim emotikon di grup chat, sedangkan anak Perempuan terlihat tersenyum dan kagum dengan apa yang ia lihat.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi anak Perempuan menggambarkan ketertarikan anak-anak

terhadap gawai dan emotikon. Terlihat rasa penasaran yang tidak bisa terbendung lagi. Perasaan ingin mencoba menyentuh gawai dan mengirim emotikon seperti kakaknya.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 3. Halaman 2-3

Data 3: Halaman 2-3

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Pada halaman 2: “Kak Gio mengirim pesan. Wah... ada gambar lucunya! Mika ingin coba!”

Pada halaman 3: “Mika buat sendiri saja.”

Gambar:

Terdapat gambar kakak laki-laki bernama Gio dan adik perempuan bernama Mika. Mika terus melihat isi pesan yang dikirim Kak Gio. Mereka berada di atas gawai yang penuh dengan emotikon lucu. Namun, Kak Gio menghalau Mika dengan tangan kirinya. Akhirnya Mika menggambar emotikon di buku gambar.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Mika menggambarkan ketertarikan anak-anak terhadap gawai dan emotikon. Terlihat rasa penasaran yang tidak bisa terbendung lagi.

Perasaan ingin mencoba menyentuh gawai dan mengirim emotikon seperti kakaknya. Namun, Kak Gio melarang Mika untuk menyentuh gawainya. Akhirnya dengan ekspresi bingung dan sebal Mika menggambar emotikon sendiri.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 4. Halaman 4-5

Data 4: Halaman 4-5

Penanda (*Signifier*)

Teks:

“Huh! Gambar ini tidak lucu.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio melirik ke sebelah kiri dan Mika yang masih terus penasaran ingin melihat emotikon di gawai Kak Gio. Gambar Emotikon Mika tidak lucu seperti di gawai Kak Gio.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Kak Gio seperti dipanggil oleh seseorang. Dilihat dari teks dan ekspresi Mika. Ia terlihat kurang puas dengan gambar emotikon yang dibuatnya sendiri. Rasa penasaran itu terus mendorongnya untuk menyentuh gawai Kak Gio.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 5. Halaman 6-7

Data 5: Halaman 6-7

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Pada halaman 6: “Kak Gio harus keluar dulu.”

Pada halaman 7: “Mika memakai ponsel Kak Gio.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio mengangkat jemuran karena hujan mulai turun. Mika mengintip dari dalam rumah lalu terlihat tersenyum dan menyentuh gawai Kak Gio.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Kak Gio terlihat kewalahan saat mengangkat jemuran, sedangkan Mika tersenyum seolah memiliki rencana karena peluang Kak Gio sedang sibuk. Ia berhasil menyentuh gawai Kak Gio yang tidak dikunci.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 6. Halaman 8-9

Data 6: Halaman 8-9

Penanda (*Signifier*)

Teks:

“Teman-teman Kak Gio membalas!”

Gambar:

Terdapat gambar Mika sedang asyik memainkan gawai Kak Gio. Ada gambar teman-teman Kak Gio dan guru Kak Gio melihat emotikon yang dikirim Mika.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Mika yang Bahagia menggambarkan sebuah kesenangan anak-anak bisa memainkan gawai. Makna ekspresi teman dan guru Kak Gio adalah terkejut dan kaget bahwa Gio mengisim banyak emotikon secara acak. Bahkan Bu Guru terlihat berusaha untuk melakukan panggilan video kepada Kak Gio.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 7. Halaman 10-11

Data 7: Halaman 10-11

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Pada halaman 10: “Tiba-tiba...”

Pada halaman 11: “Aduh, Kak Gio ditegur gurunya.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio terkejut melihat Mika berlari menjauh dari gawai miliknya. Gawai Kak Gio berdering dan terlihat ada panggilan dari Bu Guru. Mika ternyata bersembunyi di balik gorden. Kak Gio terlihat panik

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Kak Gio yang bingung lalu terkejut menggambarkan bahwa setiap tindakan yang dilakukan pasti akan ada konsekuensinya. Bu guru melakukan panggilan video dan menegur Kak Gio atas kelakuan Mika. Ekspresi Mika terlihat ketakutan melihat Kak Gio ditegur Ibu guru. Mika merasa bersalah.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 8. Halaman 12-13

Data 8: Halaman 12-13

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Pada halaman 12: “Apa yang salah? Mika hanya mengirim gambar lucu.”

Pada halaman 13: “Gambar lucu itu disebut emotikon. Emotikon itu menunjukkan perasaan.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio menjelaskan tentang emotikon kepada Mika. Ada gambar emotikon dengan beragam ekspresi diri. Kak Gio terlihat sedikit kesal kepada Mika. Pada gambar emotikon ada gambar ekspresi yang diwakilkan.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi Kak Gio menunjukkan sebal, tapi tetap menjelaskan kepada Mika mengenai emotikon. Hal ini mengajarkan kepada anak untuk menahan diri dan menjelaskan kenapa Mika salah. Kak Gio menjelaskan emotikon itu menggambarkan perasaan kita.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 9. Halaman 14-15

Data 9: Halaman 14-15

Penanda (*Signifier*)

Teks:

Pada halaman 14: “Oh... Mika baru tahu. Mika ingin minta maaf juga”

Pada halaman 15: “Tuliskan saja m-a-a-f.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio dan Mika. Mika terlihat menyesal dan bersedih. Mika memegang gawai Kak Gio dan mengetik maaf.

Petanda (*Signified*)

Makna yang didapat adalah permasalahan ini diselesaikan oleh anak-anak dan tidak ada ikut campur dari orang tua. Mengajarkan anak untuk menyelesaikan masalah sendiri. Mika akhirnya sadar kesalahannya. Kak Gio mengajarkan Solusi dari masalah tersebut.



Sumber: Sibi Kemendikbud

Gambar 10. Halaman 16-17

Data 10: Halaman 16

Penanda (*Signifier*)

Teks:

“Terima kasih! Mika sayang Kak Gio.”

Gambar:

Terdapat gambar Kak Gio dan Mika yang tersenyum dan memberikan emotikon hati.

Petanda (*Signified*)

Makna ekspresi tersenyum mereka menandakan hubungan mereka sangat

hangat. Meskipun sebal, Kak Gio tetap sayang Mika adiknya. Lalu ada emotikon hati yang mengekspresikan rasa sayang.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan. Sebuah buku cerita bergambar mampu menyampaikan sebuah pesan melalui alur cerita dan ilustrasi yang saling menguatkan. Membuat anak-anak yang membaca lebih bergairah dalam memahami pesan yang ingin diterima oleh anak-anak, khususnya tentang pendidikan literasi digital pada anak usia dini. Media buku cerita bergambar mampu menjadi media yang mudah untuk dicerna oleh anak-anak,

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah swt karena telah mempermudah segala prosesnya sehingga artikel ini dapat selesai dan ditebitkan di dalam *Jurnal SAP*. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Tyas Widjati, penulis buku cerita bergambar *Gambar Lucu Mika*, yang telah mengizinkan penulis untuk menganalisis buku tersebut. Penulis juga berterima kasih kepada Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek, yang telah menerbitkan banyak buku bacaan baik teks maupun nonteks yang mudah untuk diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fatimah, “ Literasi Digital dan Hubungannya terhadap Perilaku Anak Usia Dini di PAUD,” *Kanal J. Ilmu Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 28–32, Oct. 2020.
- [2] R. A. & R. Pransiska, “Analisis Buku Cerita Bergambar ‘Bee Series’ sebagai Media dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak,” *Golden Age*, vol. 5, no. 2, pp. 175–184, 2021.
- [3] D. F. M. Afnida dan Fakhriah, “Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak pada TK A di Banda Aceh,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 52–59, 2016.
- [4] M. H. H. Adipta dan Maryaeni, “Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD,” *J. Pendidikan, Teor. dan Pengemb.*, vol. 1, no. 5, pp. 989–992, 2016.
- [5] A. P. M. dan D. Halim, “Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar,” *Satya Widya*, vol. 35, no. 2, pp. 98–111, 2019.
- [6] T. Maureen, I.Y., van der Meij, H., & de Jong, “Enchancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education,” *Int. J. Early Childhood Education*, vol. 52, no. 1, pp. 55–76, 2020.
- [7] N. Gilang, L; Sihombing, R.M., & Sari, “Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Karakter*, vol. 52, no. 1, pp. 55–76, 2017.
- [8] A. P. Halim, D. & Munthe, “Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 203–216, 2019.
- [9] K. Safitri, M. & Laksono, “Pengembangan Buku Berjenjang Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SMP,” *Bapala*, vol. 8, no. 3, pp. 21–30, 2021.
- [10] H. Anisah, N., Sartika, M., & Kurniawan, “Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Literasi Kesehatan pada Mahasiswa,” *J. Peurawi Media Kaji. Komun. Islam*, vol. 4, no. 2, pp.

- 94–107, 2021.
- [11] & A. Mawardi, Rapi, M., “Penanda dan Petanda dalam Cerita Anak ‘Kisah Samariona’ Karya Dahri Dahlan dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sastra Indonesia pada Sekolah Dasar,” *Penanda dan Petanda dalam Cerita Anak ‘Kisah Samariona’ Karya Dahri Dahlan dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sastra Indones. pada Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2021.
- [12] A. Chaer, H., Rasyad, A., & Sirulhaq, “Ontologi Huruf Nun Menuju Titik Semiotik,” *Paradig. J. Kaji. Budaya*, vol. 12, no. 2, pp. 195–212, 2022.
- [13] & A. Mawardani, Rapi, M., “Penanda dan Petanda dalam Cerita Anak ‘Kisah Samariona’ Karya Dahri Dahlan dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sastra Indonesia pada Sekolah Dasar,” *Wahana Literasi J. Lang. Lit. Linguist.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2021.
- [14] S. & K. Tanti, “Penanda dan Petanda pada Cerpen Anak ‘Ke Hutan’ Karya Yosep Rustandi Pendekatan Semiotik Ferdinand de Saussure,” *Metamorf. J. Bahasa, Sastra Indones. dan Pengajarannya*, vol. 15, no. 1, pp. 19–25, 2022.