

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL BERBASIS FOLKLOR CUPAK GURANTANG TERHADAP PENINGKATAN LITERASI DAN INTERNALIASI NILAI KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Gozin Najah Rusyada¹, Irfan Hidayat², Muhammad Tahir³,
Nurul Kemala Dewi⁴, Windani Gheniefa⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: gozin@staff.unram.ac.id

Article History

Received: 05-05-2026
Revision: 17-05-2026
Accepted: 21-05-2026
Published: 26-05-2026

Abstract. This study aims to analyze the effectiveness of using digital comics based on the Cupak Gurantang folklore in improving reading literacy and the internalization of character values among elementary school students. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research subjects were 30 fifth-grade students at SDN 1 Jenggala, North Lombok Regency, who were divided into an experimental group and a control group. The research instruments included a reading literacy test, a character values questionnaire, and a student engagement observation sheet. The data were analyzed using descriptive statistics, an independent samples t-test, and N-Gain calculations. The results showed that the experimental group experienced a higher increase compared to the control group. The results of the study indicate that the experimental group showed a greater improvement than the control group. The average reading literacy score increased from 62.40 to 85.13 (N-Gain 0.72; high category), while that of the control group increased from 61.87 to 73.27 (N-Gain 0.38; moderate category). In terms of character values, the experimental group improved from 69.33 to 87.20 (N-Gain 0.70; high category), while the control group improved from 68.93 to 76.07 (N-Gain 0.35; moderate category). Statistical test results showed a significant difference ($p < 0.05$), and student engagement in the experimental group was in the high category. These findings confirm that the Cupak Gurantang folklore-based digital comic is effective in improving reading literacy and the internalization of character values among elementary school students. However, this study is still limited by its relatively small sample size and the fact that it was conducted at a single school, so the generalizability of the findings remains limited. Therefore, future research is recommended to involve a larger sample, different educational levels, and to assess the long-term effectiveness of the media in order to obtain more comprehensive results.

Keywords: Digital Comics, Folklore, Reading Literacy, Character Values, Elementary School

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan komik digital berbasis folklor Cupak Gurantang dalam meningkatkan literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN 1 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara, yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes literasi membaca, angket nilai karakter, dan lembar observasi keterlibatan siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *independent sample t-test*, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$), serta keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa komik digital berbasis folklor Cupak Gurantang efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel yang relatif kecil dan pelaksanaan pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta menguji efektivitas media dalam jangka panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: Komik Digital, Folklor, Literasi Membaca, Nilai Karakter, Sekolah Dasar

How to Cite: Rusyada, G. N., Hidayat, I., Tahir, M., Dewi, N. K., & Gheniefa, W. (2026). Efektivitas Komik Digital Berbasis Folklor Cupak Gurantang terhadap Peningkatan Literasi dan Internaliasi Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology, 6 (3), 359-367. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.5614>

PENDAHULUAN

Kebijakan pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila (Maruti et al., 2023; Febriyanti et al., 2023). Selain itu, gerakan literasi sekolah menegaskan bahwa kemampuan membaca merupakan kompetensi dasar yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar (Wulanjani & Anggraeni, 2019). Dengan demikian, pembelajaran ideal di sekolah dasar menuntut adanya integrasi antara literasi, pendidikan karakter, dan konteks budaya lokal dalam satu pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung rendah (Hidayat & Subando, 2024). Di sisi lain, rendahnya minat baca serta melemahnya internalisasi nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, masih menjadi permasalahan yang cukup signifikan (Revalina et al., 2023). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan peserta didik di era modern.

Kesenjangan tersebut tidak terlepas dari keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Media yang tersedia cenderung berfokus pada aspek kognitif, sementara aspek afektif dan pembentukan karakter belum terintegrasi secara optimal (Yuniarto et al., 2025). Pendidikan karakter sering disampaikan secara verbal dan normatif, sehingga kurang menarik bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Mailani et al., 2025). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi, pengalaman langsung, dan media yang bersifat kontekstual.

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian awal telah dilakukan melalui pengembangan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang* (Rusyada et al., 2025). Folklor ini mengandung nilai moral yang kuat melalui representasi tokoh yang kontras, yaitu Gurantang sebagai simbol kebaikan dan Cupak sebagai representasi sifat negatif (Baskara et al., 2022). Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan dinilai layak dan menarik berdasarkan uji validasi ahli serta uji coba terbatas pada siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis kearifan lokal memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami nilai-nilai moral secara lebih konkret.

Meskipun demikian, penelitian awal tersebut masih terbatas pada tahap pengembangan dan uji kelayakan produk (Rusyada et al., 2025). Penelitian tersebut belum memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek literasi membaca dan internalisasi nilai karakter. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dijumpai melalui pengujian yang lebih sistematis dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

Di sisi lain, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Mekalungi et al., 2025), serta mampu mendukung pengembangan sikap sosial (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Sementara itu, kajian tentang folklor menunjukkan bahwa kearifan lokal mengandung nilai moral yang relevan untuk pendidikan karakter (Kurniawan, 2022). Namun, integrasi antara komik digital, folklor lokal, dan pengukuran outcome pembelajaran secara simultan masih relatif terbatas, khususnya pada ranah pendidikan dasar.

Penelitian ini menjadi penting dilakukan sebagai kelanjutan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga menguji efektivitasnya secara empiris dalam meningkatkan literasi dan karakter siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi komik digital sebagai media pembelajaran, folklor *Cupak Gurantang* sebagai sumber nilai karakter, serta pengujian dua outcome utama, yaitu literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar secara simultan. Pendekatan ini sekaligus memperkuat peran media berbasis budaya lokal sebagai strategi pembelajaran yang relevan di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang* dalam meningkatkan literasi membaca, internalisasi nilai karakter, dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran berbasis kearifan lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen (*quasi experimental research*) dan desain *pretest-posttest control group*. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang* terhadap peningkatan literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara, dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa yang dibagi ke dalam dua

kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 15 siswa. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berbasis teks dan penjelasan guru.

Instrumen penelitian terdiri atas tes literasi membaca, angket nilai karakter skala Likert, serta lembar observasi keterlibatan siswa. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi, sedangkan angket karakter dikembangkan sesuai dengan indikator nilai moral dalam cerita. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa; (2) pelaksanaan pembelajaran, di mana kelompok eksperimen menggunakan komik digital sebagai media utama, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional; dan (3) pemberian *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta pengumpulan data respon dan keterlibatan siswa.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, persentase, dan peningkatan skor siswa. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antar kelompok dan *paired sample t-test* untuk melihat peningkatan dalam masing-masing kelompok. Selain itu, efektivitas perlakuan dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain.

HASIL

Kemampuan Literasi Membaca

Tabel 1. Penilaian kemampuan literasi membaca

Kelompok	N	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	15	62,40	85,13	0,72	Tinggi
Kontrol	15	61,87	73,27	0,38	Sedang

Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi membaca antara kelompok eksperimen (62,40) dan kelompok kontrol (61,87) relatif setara, sehingga perbedaan pada tahap akhir dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Setelah intervensi, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai rata-rata 85,13, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 73,27. Selisih peningkatan pada kelompok

eksperimen (22,73 poin) hampir dua kali lipat dibandingkan kelompok kontrol (11,40 poin). Nilai N-Gain memperkuat temuan ini, di mana kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi (0,72), sementara kelompok kontrol hanya pada kategori sedang (0,38). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis folklor memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, khususnya dalam memahami isi teks, menemukan gagasan utama, dan menafsirkan makna bacaan.

Internalisasi Nilai Karakter

Tabel 2. Penilaian internalisasi nilai karakter

Kelompok	N	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	15	69,33	87,20	0,70	Tinggi
Kontrol	15	68,93	76,07	0,35	Sedang

Tabel 2 menunjukkan bahwa Kemampuan awal nilai karakter pada kedua kelompok juga relatif seimbang (69,33 pada eksperimen dan 68,93 pada kontrol). Namun, setelah perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan skor akhir 87,20, dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 76,07.

Selisih peningkatan pada kelompok eksperimen (17,87 poin) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (7,14 poin). Nilai N-Gain kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi (0,70), sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori sedang (0,35). Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis folklor tidak hanya meningkatkan pemahaman nilai secara kognitif, tetapi juga memperkuat proses internalisasi nilai karakter secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif.

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Tabel 3. Penilaian keterlibatan siswa

Aspek	Eksperimen (%)	Kontrol (%)
Perhatian	90	72
Partisipasi aktif	87	65
Antusiasme	92	68
Interaksi	88	66

Tabel 3 menunjukkan bahwa Data keterlibatan siswa menunjukkan perbedaan yang konsisten antara kedua kelompok pada seluruh indikator. Kelompok eksperimen memiliki tingkat perhatian (90%), partisipasi aktif (87%), antusiasme (92%), dan interaksi (88%) yang seluruhnya berada pada kategori tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan persentase yang lebih rendah, yaitu berkisar antara 65% hingga 72%, yang berada pada kategori

sedang. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan kualitas keterlibatan siswa secara signifikan. Tingginya keterlibatan ini berimplikasi langsung terhadap efektivitas pembelajaran, karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, keterlibatan siswa menjadi faktor pendukung utama dalam peningkatan literasi dan internalisasi nilai karakter.

DISKUSI

Penggunaan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar. Secara konsisten, kelompok eksperimen menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik dari segi peningkatan skor maupun kategori N-Gain. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan berperan penting dalam menentukan kualitas hasil belajar siswa.

Dari aspek literasi membaca, peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa komik digital mampu memfasilitasi pemahaman teks secara lebih efektif. Penyajian informasi dalam bentuk visual dan naratif membantu siswa dalam mengidentifikasi gagasan utama, memahami alur, serta menafsirkan makna tersirat dalam bacaan. Hal ini sejalan dengan teori *dual coding* yang menyatakan bahwa kombinasi antara representasi visual dan verbal dapat memperkuat proses kognitif siswa dalam memahami informasi (Listiyani et al., 2025).

Dari aspek internalisasi nilai karakter, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis folklor mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Cerita *Cupak Gurantang* menampilkan konflik moral yang jelas melalui perbandingan karakter tokoh, sehingga siswa dapat memahami konsekuensi perilaku secara konkret. Proses ini memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui nilai secara konseptual, tetapi juga merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga internalisasi nilai menjadi lebih mendalam (Arzfi et al., 2024).

Selain itu, tingginya keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Siswa lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat, sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif. Keterlibatan ini menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Wahid et al., 2021; Sumantri & Putri, 2022; Mekalungi et al., 2025), serta mendukung pengembangan sikap sosial (Kurniawan, 2022). Selain itu, pemanfaatan folklor sebagai sumber belajar terbukti relevan dalam pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai moral yang dekat dengan kehidupan siswa (Wicaksono et al., 2022). Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut dengan menunjukkan bahwa integrasi komik digital dan kearifan lokal dapat meningkatkan literasi dan karakter secara simultan dalam satu desain pembelajaran.

Dengan demikian, komik digital berbasis folklor dapat diposisikan sebagai media pembelajaran integratif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan kultural. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan tuntutan pembelajaran modern, tetapi juga menjadi strategi yang potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar secara berkelanjutan.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis budaya lokal agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna dan dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, sekolah dapat menjadikan media digital berbasis folklor sebagai bagian dari penguatan program literasi dan pendidikan karakter, sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital berbasis folklor *Cupak Gurantang* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik pada aspek literasi maupun nilai karakter, dengan kategori N-Gain yang lebih tinggi dan perbedaan yang signifikan secara statistik. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan, yang menunjukkan bahwa media komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, komik digital berbasis kearifan lokal dapat diposisikan sebagai media pembelajaran integratif yang mampu mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara simultan. Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yaitu, hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas masih perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengukuran efektivitas dalam jangka pendek sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan pengaruh komik digital

terhadap perkembangan literasi dan karakter siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta menguji efektivitas media pembelajaran berbasis folklor dalam periode pembelajaran yang lebih panjang.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan komik digital berbasis folklor sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan karakter siswa. Sekolah perlu mendukung melalui penyediaan fasilitas dan penguatan budaya pembelajaran berbasis digital. Pengembangan media berbasis kearifan lokal juga penting untuk menjaga relevansi budaya dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel dan mengkaji efektivitas dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu penelitian ini yaitu; (1) Rektor Universitas Mataram yang telah mendukung penelitian kami melalui Skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) serta (2) Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 1 Jenggala atas segala dukungan dan fasilitas selama penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Agung, B. (2023). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Islamic Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.173>
- Baskara, I. G. A. B. C., Putra, I. B. R., & Puspawati, L. P. (2022). Perundungan dalam Geguritan Cupak Gerantang. *Humanis*, 26(3). <https://doi.org/10.24843/jh.2022.v26.i03.p08>
- Febriyanti, R. A., Hajar, M., Putri, S., Husnia, F., Rusminati, S. H., & Rosidah, C. T. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1).
- Hidayat, M., & Subando, J. (2024). Strategi Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Mencegah Degradasi Moral Siswa pada Era Digital. *Kependidikan*, 13(001).
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3846>
- Kurniawan, M. I. (2022). Pengembangan Komik Digital untuk Mencegah Bullying pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7491>
- Mailani, E. M., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Analisis Faktor Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 18(2).

- Maruti, E. S., Malawi, I., Hanif, M., Budyartati, S., Huda, N., Kusuma, W., & Khoironi, M. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Abdimas Mandalika*, 2(2), 85-90. <https://doi.org/10.31764/am.v2i2.13098>
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215-1224.
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi dalam Penerapan Nilai Pancasila ditinjau dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1). <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Rusyada, G. N., Dewi, N. K., Tahir, M., & Hidayat, I. (2025). Model Role Playing Berorientasi Kearifan Lokal Cupak Gerantang Berbantuan AI sebagai Upaya Revitalisasi Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(7). <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4491>
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). Pemanfaatan Komik Digital pada Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16 (5), 6873–6882.
- Wicaksono, D., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2022). Pengembangan Produk Media Komik Digital untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba bagi Siswa SMA di Kota Salatiga. *Media Bina Ilmiah*, 16(12).
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1).
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., & Setya, C. D. (2025). Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Kontekstual. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4). <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>